212
MAREC
2011

JOKER

FAGOTA ...

6,90
EUR

ČE SI
SI JIH PA SPET
ČEZ PIŽAMO
NAVLEKU!

JEBEMTI,
GATE MI V RIT
LEZEJO!

RAPORT
Z NAJVIŠJE HIŠE

RAČUNALNIŠTVO
V OBLAKU

KILLZONE 3 IN
SHARPSHOOTER,
TO STA LEPI PAR

PRIŠEL JE IPAD 2

ZGODOVINA
HAMBURGERJA

DRAGON AGE 2

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 212
marec 2011
http://www.joker.si
povprečna naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar
LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Sneti je v resnici robot. Vanj vstaviš igro in whopper, ven dobiš opis in klobaso.

OZNANILA

Predogledali smo nadaljevanja Krize, Premika in Portala ter takisto ipadovega naslednika, kateri je v času branja v ZDA že zunaj. Drugače pa bo igric v prihodnjih mesecih kot pečka, pa še 3DS dospe, tako da bomo igrali in garali kot ob praznikih.

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Malo je ljudi, ki bi prerasli risanke. Radi smo jih imeli kot otroci, morda potem šli čez fazo, ko smo hoteli biti frajerji in nanje gledali zviška, nakar se je le zgodil tisti premik v glavi, da ni nič narobe, če si odrasel in jih čislaš. Ko dobiš lastne otroke, imaš pa itak dober izgovor, če bi te že kdo hotel gledati postrani. Dobro, jaz otročičev nimam. Sem pa videl, kako so šle reči pri mojih sovrstnikih. V končni fazi tako ugotavljam, da so z vlačenjem podmladka v kino pravzaprav na izgubi. Najprej morajo gledati sinhronizirano inačico, če je dete malo, pa mu je očitno treba stalno razlagati, kaj se godi na zaslonu, kar ne pokvari izkušnje le odraslemu, marveč ljudstvu nekaj sedežev okoli njega. Najhujši tovrstni facepalm sem doživel, ko je ob prvem Shreku nek oči mulcu povedal, da je ptiček poknu. Ne ga srat, a res.
Poanta je, da se rad, malo tudi zaradi poklicne deformiranosti, animirankam posvetim v celoti. Tedaj moje odrasle oči opazijo marsikaj, kar morda niti ni bil namen ustvarjalcev oziroma so vtaknili noter v upanju, da nedolžna nekajletna duša imanentne pokvarjenosti ne bo opazila. Od tu pridejo afere, kot so penisni stolpiči na šatulji DVDja Male morske deklice, besedica SEX (v resnici SFX) v Levjem kralju in podobno. Okej, to so očitnosti, nad katerimi starševska združenja v ZDA bdijo kot rotvajlerji. Mene je ob ogledu izrisanke Tangled znova pretreslo nekaj mnogo bolj subtilnega. Disneyjevi animatorji imajo naravnost vnebovpijoč fetiš na bosa dekliška stopala. Ne mislim na to, da se deklice pač sprehajajo brez čeveljčkov in nogavic. Ne – skoraj ni njihove risanke, v kateri ne bi tega, bojda četrtega najbolj erotičnega dela telesa (za joški, ritjo in kompletnimi nogami) fasali na zaslon v velikem planu. A če pri Arieli še razumeš, da vsa zgodba bazira na tem, kako je namesto ribjega repa dobila par krakov, in da je pri Pepelki natikanje šolna nadomestek za penetracijo, pa bosih nog drugod ne moreš opravičiti. Zakaj Trnuljčica in zdaj Zlatolaska brez obutve skačeta po gozdu, polnem iglic, ježic, zlomljenih vej? Pocahontas ne pozna mokasinov. Esmeralda za ples ne potrebuje čevljev. Mulan je obuta le, ko so našemi v dedca. Še Jane jih odvrže, ko se preseli k Tarzanu, čigar plavutke imajo itak epske razsežnosti. V Aladinu je Jasmine bosa. In še bi lahko našteval, a mi zmanjkuje prostora. Foot fetiš, pač. Koliko so Disneyjevi animatorji pokvarjeni, naj izmeri vsak sam. **Quattro**

PODPORNIKI

Na naslovnici je bila najprej pizda, pa smo jo potem predrugačili. Izvirnik najdete na stranki.

Ideja, da podatkov ne obdeluje uporabnikova kišta, marveč oddaljeni strežniki, je živa bolj kot kdajkoli. Še več, vsak dan bolj prihaja do izraza v obliki storitev za navadne ljudi. Pravimo ji 'cloud computing' in pomeni natanko tisto, kar je Larry Ellison s sodelavci zasnoval leta 1996: orodja, vsebine in naši fileti so v internetnem oblaku in vedno dosegljivi.

24. avgust 1995 je v računalniške anale vpisan z rdečo. Tistega davnega četrtka je Microsoft namreč splovil svoj prvi zaresni okenski operacijski sistem Windows 95. Resda ni šlo za pionirski grafični vmesnik, kot tudi arhitektura x86 ni bila edina možna platforma za PCje. Vendar sta bila Microsoft in Intel že tistihmal vladarja in frišen sistem je pomenil zaresno revolucijo. Kolikšno, vemo le starodobni dosovski uporabniki, ki smo bili dotlej primorani v filigransko in često mukotrpno ukvarjanje s sistemskimi konfiguracijskimi datotekami ter memorijskimi karafekami. Ne oziraje na vse modre zaslone in vice je Microsoftu uspelo poenotiti dobršen del računalništva, zato je bilo navdušenje samoumevno. Po vsem svetu je odmeval zakupljen komad Start Me Up, Empire State Building so odeli v okenske barve in najpomembnejše dnevno časopisje se je šibilo od celostranskih reklam. Razsipna oglaševalska kampanja se je obrestovala, saj je novi kos softvera v prvem mesecu pridelal več sto milijonov zelencev in piflarskega očalarja Billa Gatesa izstrelil med svetovno elito.

A medtem ko je Redmond slavil, je marsikdo v Silicijevi dolini nevoščljivo škrtal z zobmi. Eden takih je bil Larry Ellison, bržda največji Microsoftov hejter v računalniški branži. Razlogov za mržnjo je imel precej. Larryjevemu značaju denimo ni godilo, da je bil že tistihmal pri samem vrhu najbogatejših Zemljanov, a je zanj vedel le malokdo. Njegova firma Oracle se bavi z dragim softverom za baze podatkov in je izven industrijskega ITja nepoznana. Zato se Ellisonovo ime ni pojavljalo v množičnih občilih, dočim je Billa Gatesa, ki izdeluje bolj priljudno mečino, poznala vsa svetovna javnost. Še manj pa je bila Larryju bila všeč Microsoftova prevlada v domačem računalništvu, ki se je s samostojnimi Okni le še utrdila. "Na Bližnjem vzhodu so sklenili mir, v Bosni je izbruhnila vojna, televizije pa so dale v ospredje novice o kupcih, ki so celo noč čakali na prvi izvod Windows 95!", se je pridušal v enem od intervjujev. "PC je neumna naprava. Je težavna za uporabo, draga, preveč zmogljiva in zaradi svetovnega spleta praktično nepotrebna. Enako velja za odvisnost od monopolističnega operacijskega sistema," je še naprej udrihal čez Microsoftov osrednji posel. Dodaten razlog za sovraštvo je bil poslovne narave. Medtem ko je Oraclovo programje koštalo celo premoženje, je Microsoft ravno tedaj pričel z nizkocenovnimi rešitvami za podatkovne baze. Larry se je upravičeno zbal, da bi Gates uspešno zakorakal v njegov zelnik.

Zato so pri Oraclu prišli na idejo, kako bi v eni potezi vstopili v gospodinjstva in hkrati spodkopali Microsoftovo prevlado. Zamislili so si preprosto 500-dolarsko komponento – skromen računalnik, ki ne bi potreboval ne shrambe, ne nameščenega softvera, saj bi bil le vmesni člen do internetnih vsebin in aplikacij, kakršna so pisarniška orodja. Deset dni po izidu Oken je Ellison koncept NC (Network Computer) že predstavil na IT Forumu v Parizu. Kjer je bil, ironično, predgovornik osrednjega predavanja, ki ga je vodil Bill Gates. Larry je bil prepričljiv in kar nekaj proizvajalcev mu je pritegnilo, med ostalimi IBM in Acorn. Podpornikom se je pridružil Sun, ki je v napravi videl velik potencial za Javo, razvojni jezik za spletno okolje. Zgodbo so povzeli mediji in za kratek čas je bil Oracle v središču pozornosti.

A ravno pretirano navdušenje in optimizem sta Larryju zameglila pogled, saj je svoj izdelek obljubil že ob letu osorej. To je pomenilo veliko naglico v razvoju in sklepanje kompromisov. Ne hardver, ne ozadni servis nista bila izpopolnjena in Acornov NC, ki je prišel na police koncem 1996, je bil neuporabna škatla. Težilo ga je pravzaprav vse, od zanikrnega hardvera, ki je spletne strani nalagal odločno predolgo, prek neizdelanega in skromnega programja do slabo urejenih podpornih strežnikov. Kasnejši, nadgrajeni modeli se niso odrezali nič bolje in projekt, ki ga je Larry Ellison videl v milijonih gospodinjstev, se je po prihodu na trg hitro izkazal za popolno polomijo.

Kajpakda problem NCja ni bil le v sami napravi, marveč je šlo za zamisel, ki je bila pred svojim časom. Pravzaprav je kar težko verjeti, da je leta 1996, ko je bila edina pipica do interneta široka 28.800 baudov (4 kilobajte na sekundo), kdorkoli verjel v poganjanje oddaljenih aplikacij. Temu niso bile kos niti infrastruktura, niti sistemska platforma, niti Java, pa tudi svetovna mreža je bila še v povojih in brez pestrih vsebin. Strani tistega časa so bile nikakršne in z malimi slikicami, video je bil še znanstvena fantastika. Večina servisov tipa YouTube, Flickr, Wikipedia in Facebook se je rodila globoko v tem tisočletju. Še Google je štartal 1998. – leta, ko je internet presegel kritično maso in postal množična dobrina.

Dodaten udarec je NCju storil PC. Cene računalnikov so v drugi polovici devetdesetih orenk padle in prej 1500-dolarska naprava je naenkrat stala le še polovico tega zneska. Pri čemer je bila milijonkrat bolj uporabna, neomejena in nadgradljiva od NCja.

Natančna prodajna številka mrežnega kompjuterja je poznana, vendar je zelo nizko petmestna. A Larry zaradi tega ni sklonil glave. Nasprotno, zanj je bil projekt uspešen, saj je bil Oracle nekaj časa na prvih straneh. Poleg tega je Microsoft ipak postavil v obrambno pozo in preusmeril njegovo pozornost. Govori se celo, da je Gates od izida NCja postal obseden s spletom in je zato svoje topove obrnil proti Netscapu.

Zgodba mrežnega računalnika je bila dolgo časa pozabljena in tisti konkreten kos hardvera že dobro desetletje leži na smetišču zgodovine, tam zadaj na oddelku mimosunkov. Toda zdaj smo jo mnogi mediji ponovno potegnili na plano (oziroma jo povzeli po Larryjevi knjigi), saj je ideja, da podatkov ne obdeluje uporabnikova kišta, marveč oddaljeni strežniki, živa bolj kot kdajkoli. Še več, vsak dan bolj prihaja do izraza v obliki storitev za navadne ljudi. Pravimo ji 'cloud computing' in pomeni točno tisto, kar je Ellison s sodelavci zasnoval leta 1996: orodja, vsebine in naši fileti so nekje v internetnem oblaku, vendar dosegljivi vedno in od povsod. To po kmečko pomeni, da ni potrebe po nameščanju in lastništvu programov za urejanje besedil ali obdelovanje slik, saj so vsi nujniki na voljo v spletnem okolju, kjer se naši dokumenti tudi shranjujejo. Na Larryjevo žalost pa pri govoru o cloudu nihče ne omenja njegovega vizionarstva, celo očetovstva takega računalništva.

Nekateri futurologi smelo napovedujejo, da že v tem desetletju ne bomo več imeli domačih računalnikov z lokalno shrambo, močnim procesorjem in grafično kartico, marveč le vmesnike, torej nekakšne zaslone, ki bodo naše okno v svet. Za vse gigaherce in gigabajte bodo poskrbeli ponudniki. Iz oblaka ni izvzeto niti igranje, kar kaže servis OnLive, ki vse potrebne izračune opravlja na svojih serverjih, nam pa posreduje le tok grafike in zvoka. Zato se ne gre čuditi, če bo konzola naslednje generacije le še adapterček brez zaresne železnine. Starošolcem se kaj takega seveda ne bi dopadlo, a tehnologija gre dalje in se ne ozira na neprilagojene dinozavre. No, resnici na ljubo so to skrajna videnja. Premiki bodo bolj zvezni, prav pa je, da porajajočo tehnologijo poznamo. V ta namen prečitajte štiristranski članek v tem Jokerju.

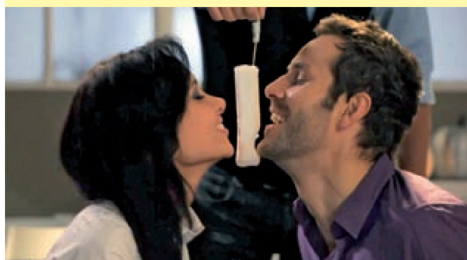
David Tomšič



Takale sta bila videti Larry Ellison in njegova komponenta, zvana network computer. Tistikrat je bila strel v prazno, a pri tehnologijah je tako, da je streljati pač treba. Le tako gre razvoj naprej in človeštvo se vselej uči na obveznih napakah. Žal smo neposredni sponzorji tega razvoja mnogokrat naivni kupci.

Ubisoftova flaša resnice v obliki špila We Dare

Trenutni javni kamen igrarske spotike na Otoku? Ubisoftov wiijevski naslov We Dare. Reč je bizarna kompilacija miniigric za pijane večere v družbi, kjer na primer zatlačimo soigralcu wiiljinec v rit (lahko tudi za pas) in ga šeškamo. Ali pa govorimo najbolj potlačene





skrivnosti, denimo, kako smo kot otrok kradli marmelado. Problem te rahlo obscene igre je v tem, da ima starostno oznako 12+, zaradi česar so 'zaskrbljeni' otoški tabloidi že zagnali vik in krik. Da naj starši svojih nedolžnih otrok nikarte ne spuščajo na zabave, kjer se bo igralo We Dare, sicer bo treba urejati gnezdo za štorklje ali nekaj takega. Absurd se je pomnožil do te mere, da je bilo Ubisoftu dosti in je pred nekaj dnevi prodajo v VB enostavno odpovedal. Svašta. Poglejte sporno reklamo na YouTube!

The Darkness 2 – spet nas bo pogoltnila tema

Pred štirimi leti smo v po istoimenskem stripu napravljeni prvoosebni streljanki The Darkness spremljali štorijo mladega mafijca Jackieja Estacada. Fanteta so obsedle temne sile, zaradi katerih je postal napol demon, rezultat pa je bilo veliko s krvjo popackanih sten. Zanimiva igra bo srečoma dobila nadaljevanje, ki pa ga začuda ne dela izvirni studio Starbreeze (zanje se govori, da pacajo novi Syndicate), marveč unrealovski Digital Extremes (Dark Sector). The Darkness 2 bo Jackieja vrgel v vojno med mafijskimi klani, obljubljajo pa nam uporabo vseh štirih udov. Torej obeh človeških in onih malo manj človeških z ostrimi zobmi. Jeseni na PCju, xboxu 360 ter peestrojki.



Gears of War 3 bo 20. septembra

Kdor še nima dovolj locustov, se bo lahko njihovih še bolj gnusnih mutiranih primerkov, lambentov, lotil 20. septembra, ko Gears of War 3 dospe na PS ... ehehe, hecamo, xbox 360. (Čeprav je res, da so Epic izrazili željo, da bi GoW spravili na playstation 3.) Predvidoma čez kak mesec bodo pri Epicu sprožili večigralsko beto. Za štart bo vsebovala štiri karte, prednost bodo imeli prednaročniki Bulletstorma.

Shift 2: Unleashed

EAjeva poteza, da kovanje novih epizod niza Need for Speed razdeli med dve razvijalski moštvi, se je izkazala za premišljeno. Pred poldrugim letom je namreč obrodila izvirni Shift (J196, 84), ki je pometel s plehnatim kičem, lučkastimi podvozji in risankastim norenjem iz mnogih predhodnikov ter kazalce znova premaknil proti resnejšemu dirkanju.

Cilj, ki si ga je studio Slightly Mad zadal z nadaljevanjem, je še višji: resno ogroziti prestol Gran Turisma in Forze. Tako rekši producent Marcus Nilsson: "Tudi sami bi lahko ponudili nešteto različnih bolidov in dirkališč. A za inovacije smo raje kot s številčnostjo poskrbeli tam, kjer zares šteje – za volanom." Kar seveda ne pomeni, da bo drugemu Premiku primanjkovalo pločevine in asfalta. Izmišljenih in uradnih dirkališčnih krožnih prog bo imel za dobre tri ducate, med njimi Suzuko in avstralski Bathrust, ki ju v enki ni bilo na spregled. Strojev bo 145 in med njimi bomo našli tako giulietto ter leona kot eksotične superšportnike v slogu prihajajoče paganijeve huayre in mclarenovega MP4-12C. Ferrariji bodo kot kaže zopet izostali (za Shift 1 so na konzoli prišli v obliki plačljivega dolpotega), med sveža tekmovanja pa se bosta prvič sploh vpisali prvenstvi GT1 in GT3.







Nemalo delovnih ur je šlo v piljenje grafične srčike in zlasti simulacijskega jedra, fizike ter umetne inteligence sodirkačev, ki naj bi na težavnostni stopnji 'elite' zahtevali voznika in pol. Raba pogojnika je tu nujna, saj snovalci obenem vsepovprek poudarjajo 'dostopnost', in navsezadnje je tudi prvenec uspešno kolebal med realizmom ter oktanskim spektaklom.

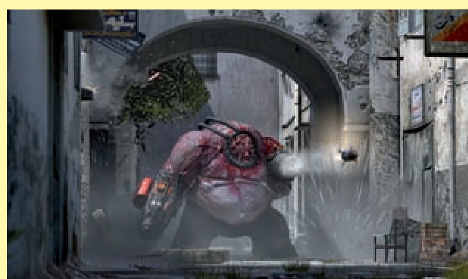
V zvezi s slednjim omenjajo nov pogled, 'helmet camero'. Šofiranje iz prve osebe, kjer poleg armaturke, stekla in ostalih delov kabine vidiš delček lastne čelade, kamera pa se nagiba skladno s speljevanjem ovinkov in se pogled ob hudih pospeških oziroma pojemkih megli, se resda sliši bolj kot nadloga kot resnična uporabnost. A tisti, ki so zadevo preizkusili, zatrjujejo, da k vzdušju doprinese ogromno, ker je itak bistven namen tega elementa. Tako kot nočne dirke, predvsem pa 'autolog', druga močno oglaševana pritiklina, ki je debitirala v nedavnem Hot Pursuitu, predstavniku arkadne veje NFSja. V Shiftu 2 bo ta socialna pogruntavščina, ki omogoča, da prijatelju sporočiš svoj rezultat, nakar ga ta poskuša preseči in ti v primeru uspeha pošlje zasmehovalno sporočilo, še malenkost bolj dodelana. Izkušenjske točke, pridobljene na ta način, bodo denimo omogočile hitrejše napredovanje v karieri.

O tem, ali smo dobili najboljši Need for Speed po nikoli pozabljenem Porscheju 2000, bomo sodili že konec meseca. (cs)

EA za PC, X360 in PS3, 31. marca

Samo Resnik trojno resen

Duke Nukem ne bo edini letošnji mamojebski povratnik, kajti tudi pri Croteamu bodo poleti na svet vnovič spustili resnega Sama. Da bo imel kaj početi, mu bodo pridodali družbo enookih krempljatih gnusob, ki bodo tečne v Egiptu, in sicer v predštoriji prvega dela. Serious Sam 3 s podnaslovno kratico BFE, ki bržda pomeni Before First Encounter in ne Big Fucking Ementaler, bo postregel s proslavljenim rešetanjem brezkončnih hord pošastkov. Med poglavitne novosti spadata sodelovalno večigralstvo za do šestnajst ljudi (to je pol razreda) ter brutalna ročna obdelava tistih zverc, ki se bodo izmaknile našemu nišanu. Croteamovci se takenako ne izneverjajo slovesu dobrih programerjev, kajti grafična podoba je videti božanska.



Forza 4 pridrvi letos

Vidite pepel v zraku? To ni od TE Šoštanj, marveč naš, saj se z njim izdatno posipljemo, ker smo v februarskem velenapovedniku izpustili Forzo 4. Hoteli smo se oddolžiti z tokratnim večjim predogledom, a tudi to ne bo šlo, saj razvijalci Turn 10 Studios niso izdali še čisto ničesar konkretnega o špilu, dasiravno so ga uradno najavili. Vemo edinole za podporo kinectu, ki so jo pokazali na E3ju (moč bo šofirati in si ogledovati avto brez kontrolerja), in za video vsebino, ki nastaja v sodelovanju z ameriško inačico oddaje Top Gear. S kakšnimi edinstvenostmi bo ta xboxova resna dirkačina tekmovala z Gran Turismom 5 in prihajajočim Shiftom 2, zatorej do nadaljnjega ostaja neznanka. Izid je zapisan pod tretji kvartal Microsoftovega koledarja.

Portal 2



Ko se je Portal (J172, 87) pred slabimi štirimi leti pojavil kot del širšega paketa Oranžne škatle, je občestvo, vajeno prvoosebnih streljank, le debelo gledalo. Kljub pogledu iz oči poanta namreč ni bila v šmajsanju po tolovajih, marveč v reševanju trirazsežnih prostorskih ugank. Za to smo najbolj uporabljali kanon, ki je ustvarjal vhodna in izhodna črvinska vrata na poljubni površini. Šur, izkušnja je bila s par uricami nekam kratka, a šlo je za nepričakovan in izviren bonusni grižljaj pri Orange Boxu. Zdaj pa nam Ventilčki pripravljajo povsem polnopravno nadaljevanje. Bomo tokrat le dobili torto?



V glavni vlogi se vrača punčara Chell. Tako ona kot umetna pamet GLaDOS sta preživeli uničenje Centra, le da se zgodbica odvija mnooogo let kasneje, kjer je v razpadajoče laboratorije z rastlinjadjo že zdavnaj vdrla mati narava. V tem času so preživeli osebnostni sistemi ustvarili sebi ugodno mikroklimo in ko Chell z enim od njih po nesreči prebudi spečo GLaDOS, se začno težave.

Naše edino 'orožje' bo še vedno portale ustvarjajoča pokalica, ki bo lahko storila največ dva prehoda naenkrat. Bo pa zato kompleksnejša interakcija s predmeti v sobanah. Poleg znanih kock za obtežitev stikal, smrtonosnih tal in šmajserjev, ki se jim ob naši pristonosti utrga, se bomo ukvarjali s ploščadmi, ki nas bodo trampolinsko odbijale v luft, zračnimi predori, ki nas bodo odpihnili po svoji poti, ter kockami, ki bodo znale preusmerjati drugače smrtonosne žarke. Največji premik v igranju bo poseben gel, ki ga bomo lahko mazali po različnih ploskvah. Kleč tega bo v spremenjeni lastnosti pofarbanega, saj se bomo lahko nato kot perzijski princ odbijali od bližnjih sten ali pridobili dodatno hitrost, na rovaš katere bomo prečkali večje ovire.

Prav tako bomo ugledali pogrešani sodelovalni način, ki ga enica ni dočakala. Ta se bo odvijal na za to posebej narejenih lokacijah, v glavni vlogi pa bosta robotka, opremljena z vsak svojim topom za ustvarjanje prehodov. Co-op naj bi bil še posebej pazljivo načrtovan, saj bosta morala oba igralca nujno aktivno sodelovati. Scenarij, kjer bi le eden igral, drugi pa gledal, bo odpadel.

Ustvarjalci zatrjujejo, da naj bi oba načina skupaj trajala vsaj dvanajst ur, kar bi znalo biti v družbi prenovljenega videza in bolj razvejanih prizorišč zmagovita kombinacija. Upajmo le, da ne bo na koncu iz vsega skupaj ušlo preveč pare. (ms)

Valve za PC, mac, PS3 in X360, 22. aprila

Guitar Hero s poslednjimi komadi

Activision že leto dni tarna, da so muzikalične igre v upadanju (njihovo utapljanje trga v preštevilnih naslovih gotovo nima ničesar pri tem, neee). A le redkokdo si je mislil, da bodo tako hitro na oder spustili zaveso, kajti objavili so, da se Guitar Hera ne gredo več, ob čemer so založniško enoto za GH povsem razpustili. Takojšnjemu poginu nemara uide le dolpotegljiva vsebina za obstoječe naslove, okrog katere se še ne morejo zediniti. Najprej so zatrdili, da bodo s koncem februarja pipico zaprli, zdaj pa je videti, da bodo imetniki Warriors of Rock paketov deležni vsaj še v marcu.



Kitarski heroj pa ni edina žrtev čistke. Na počitek gre DJ Hero, saj letos ne bomo uzrli nobenega miksaškega naslova, in nasankala sta oba njegova razvojna studija: osrednji FreeStyleGames je že ves mesec v pogajanjih za odprodajo, medtem ko so obrobnega 7 Studios že razpustili. Enako spanje je doletelo serijo skejterščin Tony Hawk. Najbolj drastičen ukrep pa je bržkone ukinitev GTAjščine True Crime: Hong Kong, ki ni bila več daleč od izida, a menda ni dosegala kvalitete za splovitev. Vzrok za radikalne poteze je moč razbrati iz finančnih grafov. Activisionov promet je lani znašal 4,45 milijarde dolarjev (170 milijonov več kot v 2009), od česar je kar poldruga milijarda odpadla na digitalne nakupe, to je na DLC za Call of Duty ter obstranske storitve za World of Warcraft, kot je plačljiva sprememba imena ali strežnika. Jep, tako gre to.

Rise of Immortals – še en klon DotA

To je kot sredi devetdesetih s kloni Dooma in C&Cja, majkenam. Tokrat gredo v žanr večigralskih aren pri Petroglyphu, avtorjih Universe at War ter prihajajočega MMORTSja End of Nations. Rise of Immortals bo podobno kot League of Legends zastonjske narave, nišo pa bo iskal z vključkom klasičnih frpjskih pritiklin. Naši junaki bodo namreč v boju pridobljene izkušnje in opremo obdržali in jih tako prenašali iz igre v igro. Za nameček naj bi bile na voljo klasične temnice s pošastki, ki jih bo moč izropati sodelovalno ali puščavniško. Za štart bo na spisku dvanajst herojev, medigralski boj pa bo očitno stare baže, pet proti petim. Na PCju bomo Rise of Immortals videli spomladi.



Dead Island buri zombije

Poleg Battlefieldove prikolice je obrvi prejšnji mesec dvigovala še ena – tista za zombijščino Dead Island. Za poetičnim, pretresljivim videom se skriva tretjeosebna peskovniška mlatilka nagnusnežev, ki bo stavila predvsem na surov boj prsa ob nagnita prsa. Idilični izmišljeni tropski otoček Banoi, ki bo postal naša smrtonosna past, namreč ne bo premogel težkega orožja, zato se bo treba znajti, kot bi to storil pravomoški junak Bear Grylls, ki bi zombije verjetno pojedel. Skozi podvige bomo nabirali izkušnje. Avtorji, poljski Techland, izpostavljajo še posebej natančno simulacijo poškodb. Upamo, da bomo kosti lomili že letos, na PCju in obeh močnejših konzolah.



Hawken, čudovita indie robotovščina

Čudovita je vsaj videti, saj je devetčlanski neodvisniški studio Adhesive Games nad nas spustil šele prvo prikolico. V Hawkenu bomo pilotirali ogromne robote, in to iz prve osebe, torej kabine! Igra bo večigralska streljanka, postavljena v velemetropole prihodnosti, ki so z izjemno uporabo Unreal Development Kita dobile monumentalno podobo. Odličen pokazatelj, kaj lahko talentirani ljudje napravijo z Unrealovim srčkom, če ne pretiravajo z bleščavo. Naslov ustvarjajo za PC, xbox 360 in PS3, o izidu pa še ni govora. Če smo na robotovščino za PC že čakali desetletje, bomo pa še malo.



Ridge Racer bo delal karambole

Namcovo dirkaško serijo Ridge Racer je v vsaj eni od mnogih inkarnacij v zadnjih petnajstih letih videla praktično sleherna konzola. Prihodnjega dela, zvanega Unbounded, pa bo poleg xbox 360 in PS3ja deležen tudi PC. Aleluje. To ne bo edina sprememba, kajti igro počne finski studio Bugbear, ki je poznan po svojih razbijaških FlatOutih. Zato bomo imeli v novem Ridgeee Raceeeerjuuuuu ostale voznike zelo radi in se bomo k njim izdatno pritiskali. S pločevino.

Crysis 2

Ako je prva Kryza malodane stopila (grafične) procesorje in se nam pri tem posmehovala s prikazom diapozitivov v trenutku, ko smo zvišali kvaliteto njene prečudovite prvoosebne strelske podobe, Crytek obljubljajo, da bo sedaj mnogo bolje. Pa ne zato, ker bi nenadoma vsi posedovali uberkompjutre. Ne, Crysis 2 bo večplatformski naslov, ki ga bosta poleg PCja morala poganjati tudi xbox 360 in playstation 3.



Spremembe seveda so na mestu, dobesedno. Dogajanje se iz džungle fiktivnih otokov seli v urbanost, ki sliši na ime Zoo ... em, New York. Tri leta po štorijalnem prvem stiku iz predhodnika so alienski zlobci namreč zavzeli to metropolo in jo dodobra naluknjali. Postapokaliptična kulisa ne bo preveč omejevalna, saj naj bi kljub realnočasovnim, skriptiranim dogodkom (ti bodo skrbeli predvsem za 'uau!' momente) še vedno imeli dokajšno peskovniško svobodo pri opravljanju zadanih nalog.



Novi okoliš bo podobno kot otoška flora občutljiv na destrukcijo, kjer bo vladala fizika svežega pogona CryEngine 3. Ta bo skrbel za hudo privlačen izris na vseh treh platformah, katerega pa naj bi bili sposobni z uporabo naprednih prijemov DirectXa 11 do skrajnih meja pripeljati zgolj peceji. No, v vseh inačicah bo na delu še veliko realističnih učinkov svetlobe, eksplozij in rušenja zgradb. Avtorji gredo tako daleč, da špil opisujejo kot (s tehničnega stališča, dodajamo) najbolje izgledajočega vseh časov! Drzne izjave, ki pa bi znale glede na prvenec celo veljati.
Štorijo je spisal ZF-avtor Richard Morgan in kani ponuditi manj klišejev, kot smo jih imeli priložnost videti v predhodniku. Namesto Nomada bo tokrat v glavni vlogi heroj Alcatraz, ki ni zapor, temveč marinec. V 'dar' bo prejel nanoo-blekico verzije 2, s katero bomo lahko znova postali nevidni ali vključili večjo odpornost na krogle, medtem ko sta hitrejše premikanje in močnejši udarec doživela združitev v enoten način. Poleg novega prijemanja in dvigovanja po robovih zgradb, kar bo botrovalo tudi večjemu poudarku na navpični akciji poleg običajne vodoravne, se bomo znali med tekom dričati po tleh. Na voljo bodo različni vizirji, med njimi termalni, s katerim bomo predatorsko oprezali za tujskimi žrtvami in jih z višav napadali z novim zračnim udarcem, ki bo pod nami kosil vse živo.

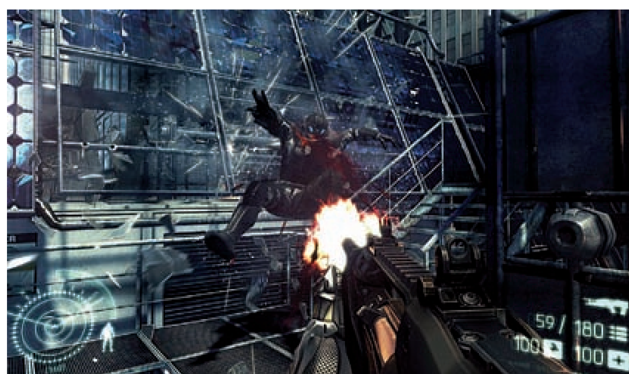


Vesoljčki so takisto doživeli prenovo. Njihovo lovkasto podobo je zamenjala terminatorsko navdihnjena, bržda na rovaš potrebe po bolj človekolikih nasprotnikih. Severna Koreja je pač predaleč. Ustvarjalci so jako ponosni na umetno pamet, saj naj bi se z medsebojnim sodelovanjem in aktivnim iskanjem zaklonov uspešno prilagajala našim dejanjem.
Večigralstvo bo potekalo na dvanajstih kompaktnih kartah, kjer so bo največ osebkov spopadalo v pol toliko načinov, med njimi v klasičnih solo in timskih deathmatchih ter varianti king of the hill. Lastniki PCjev bodo nalinijstvo seveda izkusili prek namenskih strežnikov. V multiju bomo izkušenjsko napredovali po činih, si odklepali perke in nadgrajevali orožja, ki bodo zopet temeljila na pravih, koncem februarja izdani demo pa nakazuje, da bo protipuščavništvo docela uživantsko in hkrati ne zgolj bleda kopija Call of Dutyja.



Bo Kriza 2 tako prelomna kot enica? Bržkone ne, saj se je v času, odkar je svet ugledal Crysis, zgodilo veliko špilov, napovedana napredna podpora 3D-špeglom gor ali dol. Vsi pa upamo, da bo vsaj tako zabavna in spektakularna, kljub manku šparanja za nove grafične kartice.

EA za PC, xbox 360 in PS3, 25. marca



Skylanders: Spyro's Adventure

Dasiravno jim z vsakim novim delom uspe prekositi klavrnost prejšnjih, vijoličnega zmaja z izvirnega playstationa Activision noče in noče upokojiti. Ne, oni raje ubijejo Guitar Hero <smeh>. Spyro's Adventure se na ošvrk ne bo bistveno razlikoval od predhodnikov. Grafika bo tradicionalno risankasta, z zmajčkom in njegovimi številnimi pomagači pa bomo kot vselej obiskovali pisane svetove, po katerih bomo skakali, reševali lahkotne miselne zagonetke, iskali zlatnike in zaklade ter se mikastili. Vsaka nadzorovana kreatura, ki jih bo vključno s Spyrom kar dvaintrideset, si bo lastila samosvoj borbeni talent, vezan na enega od elementov (ogenj, voda ...) ali na nekaj tretjega. Unikaten bo zlasti sistem preklapljanja med liki. Špilu bodo namreč prilagali kulski okrogel podstavek, na katerega bomo izmenično polagali plastične figurice živalskih junakov in jih s tem klicali na zaslon. Največja posebnost te pogruntavščine bo, da se bodo izkušnje in nadgrajene sposobnosti likov, nabrane tekom igranja, shranjevale neposredno v lične prenosljive igračke. V začetnem paketku jih bomo našli štiri, ostale bo treba kakopak dokupiti po zaenkrat še neznani ceni. Froci in raveerski zbiratelji bodo tega špasa bržkone veseli, ostali pa ... No, počakajmo, četudi nas je zmajevec že tolikokrat opekel. (cs)



Activision za PC, X360, PS3, wii in 3DS, jeseni

Yakuza 4



Četrto epizodo niza Seginih pretepaških pustolovščin z rahlim pridihom frpjk smo v Jokerju omenjali večkrat. Smo mi krivi, če so jo Japonci na domačih tleh izdali že leto osorej in z lokalizacijo prav nesramno zamujajo? A čakanja je zdaj skorajda konec in upajmo, da se je splačalo. Bistvene izboljšave bodo štiri. Prvič, trije novi igralni liki, katerih osebne zgodbe se bodo prepletale s tisto temeljnega junaka. Drugič, izboljšan in v primerjavi s predhodniki bistveno raznolikejši tepežkalni sistem, saj se bo vsak nadzorovan junak mikastil s prepoznavnim stilom. Tretjič, večje igralno območje. Mestnemu središču ene od tokijskih četrti so namreč dodali obširni strešni ('rooftop') in podzemni sekciji, kar bo blagodejno vplivalo na svobodo raziskovanja. In četrtič, nič več rezanja vsebine! Starocelinska verzija bo opremljena z enakimi miniigrami kot samurajska, vključno z obiskovanjem masažnih salonov in vodenja kluba s hostesami, ki jih nepoševnooki otakuji pričakujejo vsi slinasti & trdi. Grafični pogon ostaja pretežno nespremenjen in tudi drugače bomo v Yakuzi 4 bržkone počeli podobne stvari kot v vseh prejšnjih. Kar pomeni, da bo naslov še naprej prijal zlasti tistim, ki tripajo na vse japonsko. No, tudi prav. (cs) ***Sega za playstation 3, 18. marca***



Conduit 2



Predlanska prvoosebna streljanka za wii The Conduit (193, 60) je bila klišejska in duhamorna. Studio High Voltage si je kritike vzel k srcu, zato kani Conduit 2, ki je pri tem izgubil določni člen 'the', napraviti bolj raznolikega. Še vedno bomo v škornjih Michaela Forda s svincem in plazmo polnili nezemljane. Toda prizorišč bo zdaj več, kajti poleg Washingtona bomo uzrli Sibirijo, Kitajsko in celo Atlantido (ti vesoljci očitno vse izkopljejo). Stopnje ne bodo le hodniki, marveč širša, večnadstropna ozemlja z več različnimi potmi. Injekcije inteligence so dobili zelenci, ki naj bi znali napadati na zvite načine in uporabljati zaklon. Slednjega bomo lahko napravili sami – prevrnili bomo recimo težko mizo, da si ustvarimo zavetje. Ohranila pa se bosta uspešna nadzorna shema iz izvirnika in njegovo obširno večigralstvo. Dotično bo podpiralo do dvanajst ljudi, od tega do štiri na deljenem zaslonu. Prihaja pa tudi modus invasion z obrambo pred neskončnimi valovi napadalcev. Morda so tokrat dojeli vsaj osnove? (ag) ***Sega za wii, 22. aprila***





Risen 2: Dark Waters

Tretjeosebna frpjka Risen, dušna naslednica Gothica spod rok njegovega originalnega nemškega studia Piranha Bytes, je bila čisto soliden naslov (J196, 77), ki pa mu je odločno manjkalo svežine. Z dvojko jo kanijo zi žermans dostaviti, kajti našega starega brezimnega junaka bodo poslali rešetat morske pošasti. S svinčenkami. V Dark Waters se bomo nekaj let po enici v uniformi inkvizicije namreč podali do otočij južno od poznane Farange. Tjakaj bomo šli gusarje povprašat za nasvet, kako se lotiti titanov, ki deželo spreminjajo v kup ruševin. Očitno bomo pri tem navezali prijateljstva, kajti obljubljajo nam obilico prevažanja z ladjami in špikanja lovkastih zverin iz morskih globin v oči. Od prej kanijo ohraniti sistem napredovanja, bodo pa uvedli vrsto pihalnikov. Nič bati, magija ostaja. Živahen svet je pri Piranhah zajamčen, bo pa tokrat barvitejši in ne le v treh odtenkih mivke. Raziskovalci bodo končno lahko obogateli na račun stranskih kvestov, menda pa naj bi bila v več koncev razvejana tudi osrednja pripoved! ARRR! (ag)

Deep Silver za PC, xbox 360 ter PS3, koncem leta





Panasonic ne gre v džunglo

Lanskega oktobra je Panasonic cirkus 'velikih treh' konzolašev zmotil z najavo svoje prenosne napravice jungle. Poklopna konzolica je bila za mišji las večja od prvotnega DSa, a kljub temu namenjena nič manj kot poganjanju mmorpgjev, med njimi Battlestar Galactice Online. In to pod Linuxom, spričo katerega je imela vdelano tipkovnico. No, nejevernim tomažem so se v dvomih očitno pridružili tudi konstruktorji onegaja, kajti projekt so zavrgli. Pravijo, da zaradi 'sprememb na trgu in premika v strategiji,' za čimer se skriva usmeritev v okoljske in zdravstvene tehnologije. Od teh bo bržkone res več koristi za vse.

Vojna zvezd bo končno streljala s tamodrim

George Lucas, avtor in lastnik daleč največje ter najbolj dobičkanosne filmske franšize, je naposled le dal blagoslov za izdajo svojega vesoljskega niza v visoki razločljivosti na disku blu-ray. To veličastje se bo zgodilo septembra letos, na voljo pa bodo trije skupki: 3-diskovni originalni niz (v resnici bo šlo za dopolnjene verzije iz devetdesetih let), 3-diskovni paket epizod I, II in III ter 9-diskovni skupek vseh filmov plus 30 ur dodatnih, nikoli prej videnih posnetkov. Med slednjimi omenjajo odstranjene in alternativne prizore, tako da zna biti to kar zanimivo. Na nemškem Amazonu ima ta zbirateljski set postavko 98 evrov, druga dva tržijo po 50.



Prav tako oficielna je najava Vojne zvezd v 3D. Industrial Light and Magic krvavi pot poti že leto dni, da bo globina resnična in ne posiljena ter moteča. Fantomska prikazen se bo v kinodvoranah stereoskopsko otvorila 10. februarja prihodnje leto, nakar bosta sledili še dvojka in trojka. Izvirnih treh filmov bržda pretvorili ne bodo, dasi o tem niso rekli niti besede. Drži pa, da bo oboje, torej izdaja na BDju in 3D-konverzija, spet pospremljeno s čuda vojnozvezdne robe in Žoržu bo v golšo kapnilo še par milijonskih stotakov.

Morilski radeon že zunaj

Ob nastopu AMDjeve družine grafičnih kartic radeon HD 6000, o kateri si lahko več preberete v Jokerju 210, smo izvedeli, da bo lovljenje hitrostnih rekordov rezervirano za zamudnico, dvoprocesorsko HD 6990. Le-to so začeli prodajati 8. marca, s čimer je na področju absurdno dragih ter požrešnih kartic zamenjala predhodnico, radeona HD 5970. V njej tiktakata dva čipa cayman iz HD 6870 s po 1536 stream procesorji, ki sta povezana s skupno 4 GB pomnilnika pri 1250 MHz. Zanimiva je zmožnost, da s pretikom stikala preklopimo med dvema BIOSoma na kartici, kar frekvenco jedra z osnovne pri 830 megahercih dvigne na 880. Ob tem gre v višave tudi poraba, s 375 vatov na prek 450. Električno oskrbo zagotavljata dodatna 8-pinska vtiča, medtem ko na zadnji strani poleg enega DVI- najdemo štiri izhode mini displayport. Radeon HD 6990 naj bi bil hitrostno blizu dvema HD 6970 v načinu crossfire, tisti z denarnico brez dna pa si ga lahko omislite za dobrih 600 evrov.



Gmota ima na zadnji strani en DVI ter pet izhodov mini displayport. To pomeni, da bo treba za eyefinity na šestih zaslonih spet poseči po razdelilniku.

Apple predstavil ipad 2

Hitra je menjava generacij na področju ročnih gizmov in slovita Applova tablica ipad bo svojo naslednico dobila manj kot leto dni po prihodu na trg. Ipad 2, ki ga je Steve Jobs bolezni navzlic osebno predstavil na tiskovki v San Franciscu v začetku meseca, v fris sicer ne kaže znakov pomladitve. Mere so po dolžini in širini enake, zaslon pa je še vedno poznani 9,7-palčni LCD z matriko IPS v ločljivosti 1024 x 768. Novosti pa se skrivajo za njim, saj je enojedrni procesor A4 zamenjal dvojedrni na osnovi ARMovega cortexa A5. Grafični čip naj bi bil kar devetkrat močnejši od starega in gre za podobno pošast vrste powerVR kot v Sonyjevem NGPju (to je PSP 2). Druga vidna noviteta sta vdelani kamerici s 30 sličicami na sekundo, vsaka na svoji strani. Tista na hrbtu zna snemati video v ločljivosti 720p, dočim so fotografije podobno kot pri ipodu touch omejene na manj kot 1 megapiksel. Bliskavice ni. Pospeškomeru so pridodali žiroskop in založniki so že naznanili špilčke z natančnejšim nagibnim nadzorom. Med izhodi se najde HDMI v 1080p, za katerega pa bo treba dokupiti kabel z adapterjem, ki obenem lahko rabi kot napajalni. Thunderbolt, pred kratkim predstavljeno vodilo v novih macbookih pro (nekdanji Intelov lightpeak v bakreni izvedbi), boste v novinki iskali zaman. Plošča prav tako nima bralnika pomnilniških kartic in standardnega vtiča USB.

Ipad 2 so uspeli stanjšati kar za slabega pol centimetra in z 8,8 milimetri gre za elegantno napravo, ki je s 600 grami za 80 gramov lažja od izvirnice, medtem ko ohranja njeno baterijsko avtonomijo desetih ur. Oblekice je zamenjal 'pametni pokrov', ki se na ekran pritrdi z magneti, moč pa ga je zložiti in ga uporabiti kot podstavek. Stilistično napredno. Apple, pač.

Na ipadu 2 čepi operacijski sistem iOS 4.3, ki je z 11. marcem dospel tudi za prvotni ipad ter modernejše iphone in ipod touche. Med prednaloženim programjem najdemo FaceTime, s katerim je moč voditi video pogovor z ostalimi uporabniki ipadov 2, iphona 4, novih touchev ter macov z ustreznim nucnikom. Od dokupljivih appov pa so ta všečna mobilniški iMovie, ki smo ga videli že na iphonu 4 in bo tu prirejen večjemu zaslonu, ter novost za ukvarjanje z glasbo, Garage Band.



Z novo kamerico posneti videi se bodo takoj samodejno naložili v urejevalnik Imovie, kjer jim bo moč z nekaj šlatanja zaslona nadeti množico učinkov.

Tablico prodajajo v inačicah z enako velikimi shrambami kot prej, se pravi s 64, 32 ter 16 GB rama, to pot v izvedbi z belo ali črno. Skladne s pomnilnikom so zopet cene, v Evropi začenši s 500 evri za najubornejšo s 16 GB in zgolj wi-fijem. V Čezlužju so na dan konference znižali ceno izvirne generacije za dolarskega stotaka, zatorej tisti, ki si je želite, še malce počakajte, da padejo cene tudi pri nas.

Ipad 2 je prišel na ameriške police z 11. marcem, medtem ko ga bo nadaljnjih petindvajset držav sveta videlo 25. marca. Med njimi Slovenije seveda ne bo. Zato bodo zaradi japijev spet služili črnoborzijanski mešetarji na Bolhi.

Applu posel cveti, kajti na tiskovki so ponosno oznanili, da z ipadom obvladujejo devet desetin tabličniškega trga (po nekaterih podatkih le 75%). Lani so ga v devetih mesecih prodali v 15 milijonih izvodov, zanj se na AppStoru tare prek 65.000 aplikacij. In še nekaj se je zgodilo konec februarja: oddali so stomilijonti iphone. Pri Nintendu in Sonyju zadnje mesece niti ne skrivajo več, da v svojih pisarnah mečejo pikado v jabolka.



Večnamenska zložljiva pokrovka za ipad 2 je na voljo v desetih različnih barvah, gre pa za Applov izdelek. Cena bo 40 dolarjev za polivinilasto izvedbo oziroma 70 za leder. Drugače bo novo napravo dobiti tudi v beli barvi, tako da se bo že na daleč videlo, ali si v koraku z modo.



Sprašujoč šogunce

Govora je kakopak o veličastni strategiji Total War: Shogun 2. Njen izid je padel natanko na dan prihoda tegale Jokerja, a ker opis še ni nared (treba je vendarle preizkusiti večigralstvo v dejanskih okoliščinah!), priobčujemo intervju z avtorji, Creative Assembly. Tečnarita jim Aggressor in Sneti.

Ni ti treba biti podkovan v japanski zgodovini, da tamkajšnji srednji vek prepoznaš kot dobo stalnega vojskovanja. Shogun 2 se odvija v 16. stoletju, sredi obdobja najhujšega mesarjenja, znanega kot 'sengoku'. Kup lokalnih fevdnih gospodov, daimjov, se s svojimi provincami in vojskami peha za položajem šoguna – vojaškega ter s tem dejanskega vladarja Japonske. Ta položaj je leta 1603, tri leta po veliki bitki pri Sekigahari, zasedel Ieyasu Tokugawa in s tem vzpostavil zadnji šogunat, ki je trajal do 1867. Tedaj je cesar zopet prevzel oblast, sprožil razpustitev samurajskega stanu in pospešil modernizacijo ter industrializacijo dežele. A špil ne seže tako daleč, marveč se osredotoča na vzpon novega šoguna. Si to ti?

Creative Assembly, povejte nam, katere so bistvene novosti v Shogunu 2 glede na enico.

V jedru je nadaljevanje sicer zvesto prvencu, toda vanj smo vnesli dosti sprememb. Na primer drevesno razvejani sistem veščin, ki omogoča nadgradnjo vsakega od svojih posameznih agentov in likov na kampanjski karti. Pri tem lahko specializacije izbiraš tako, da ustrezajo tvojemu slogu igranja. Potem je tu široka večigralska komponenta. Le-to smo izdelali povsem na novo in zajema internetne načine, ki se odvijajo v stalnem svetu, prikrojevanje svojega avatarja in sodelovalne kampanje. Multi je velikanski! In navsezadnje smo poskrbeli za realnočasne pomorske bitke, kamor smo prvič v seriji Total War vnesli kopno, ki vpliva na strategijo.

Kaj drugačnega lahko igralci pričakujemo od Shoguna 2, kar se tiče poteznega in realnočasovnega širjenja svojega vpliva? Kako ste spremenili diplomacijo? Bodo agenti (odposlaniki, nindže) izboljšani in kako se bo izračunavala čast?

Diplomacija bo tokrat neprimerno bolj globoka. Za razliko od Shoguna 1 diplomatske odnose vzdržuješ neposredno z vodjo klana. Diplomacijo je moč krepiti le s klani, ki si jih že srečal. V igri so seveda različni agenti, kot so nindža, menih, inšpektor in gejša. Vsak od njih ima lasten nabor sposobnosti, ki jih uporabljaš na način papir – kamen – škarje. Nindže ubijejo menihe, menihi negirajo inšpektorje, inšpektorji izbrišejo nindže, legendarne gejše pa so nevarne domala vsakomur, ki jim pride na pot.

Čast temelji na dejanjih, ki jih storiš na kampanjskem zemljevidu. Spoštuješ dogovore, pošteno trguješ in pomagaš zaveznikom v vojnah proti drugim? Ali pa se bojuješ zahrbtno? Vse to vpliva na tvoje diplomatsko stanje in odnos, ki ga imaš tako s svojimi sovražniki kot člani lastnega klana.

V posameznih delih serije Total War so bili pogoji za zmago različni. Kaj lahko glede tega pričakujemo od Shoguna 2?

Za zmago v kampanji Shoguna 2 moraš zavzeti mesto Kjoto, tedanjo prestolnico Japonske. Na tej točki vstopiš v zaključni scenarij, kjer te takoj napadejo vsi sovražni klani. Zavzetje Kjota prav tako škoduje odnosom z zavezniki, ki se bodo sčasoma obrnili proti tebi. Iz te situacije ni druge poti kot zmaga, zato je treba biti pripravljen na boj do zadnjega. Sodelovalni način pozna tudi deljene pogoje za zmago.

Sposobnost umetne pameti je bila vedno ena glavnih skrbi v nizu Total War. Kako bo s tem sedaj?

Naši umetni pameti je dodatno leto razvojnega časa zelo koristilo, navdihnilo pa jo je klasično knjižno delo Umetnost vojne kitajskega stratega Sun Tsuja. Na naših forumih so člani skupnosti že naredili mode za demo, ki omogočajo igranje proti neskriptani računalniški inteligenci. Odzivi so bili doslej nadvse pozitivni. Trudili smo se zagotoviti, da se umetna pamet v boju ne bi zapletala v preveč kompleksne načrte in da skuša igralca siliti k dejanjem ter odzivom. Rezultati so bili zanimivi. Na podoben način smo spremenili pamet v poteznem delu, kjer se računalnik trudi kar najbolje uporabiti dostopne stavbe in enote.

Prav tako smo poskusili zagotoviti, da je računalnik v diplomatskih odnosih s človeškimi igralci stanoviten. Zdaj imaš res občutek, da ti hočejo zavezniki pomagati in da te želijo sovražniki videti mrtvega. No, če jim bo to uspelo, je odvisno od igralca.

Se bodo v Shogunu 2 pojavili vojskovalni elementi iz drugih delov serije Total War?

Kot v prejšnjih delih serije lahko še vedno postaviš svoje enote v formacije, le da smo jih spremenili tako, da ustrezajo času. Boj od blizu smo prilagodili japonskemu srednjeveškemu vojskovanju. Poskrbeli smo za neprimerno več sposobnosti enot kot prej – če jih ne uporabljaš pravilno, to kaj lahko pomeni poraz.

Kar se tiče pomorskih bitk, je treba v njih krmariti okrog kopna v vodi in ga uporabljati strateško. Večina ladij se zdaj pomika od točke A do točke B v ravni črti, razen če je ta prekinjena, saj jih poganjajo vesla in ne potrebujejo več moči vetra (razen če gre za jadrnice, seveda).

Na kampanjski karti je obilica sprememb, vključno s frpjskim sistemom napredovanja generalov in agentov ter možnostjo uporabe surovin (resursev) za izdelavo nekaterih pomembnih enot. Igralec se lahko o vsem tem in še marsičem drugem pouči v enciklopediji, vdelani v špil.

Za konec še vprašanje o pomembni plati Shoguna 2 – večigralskih bitkah. Kako bo izkušnja v tem delu izboljšana in drugačna od ostalih delov serije Total War?

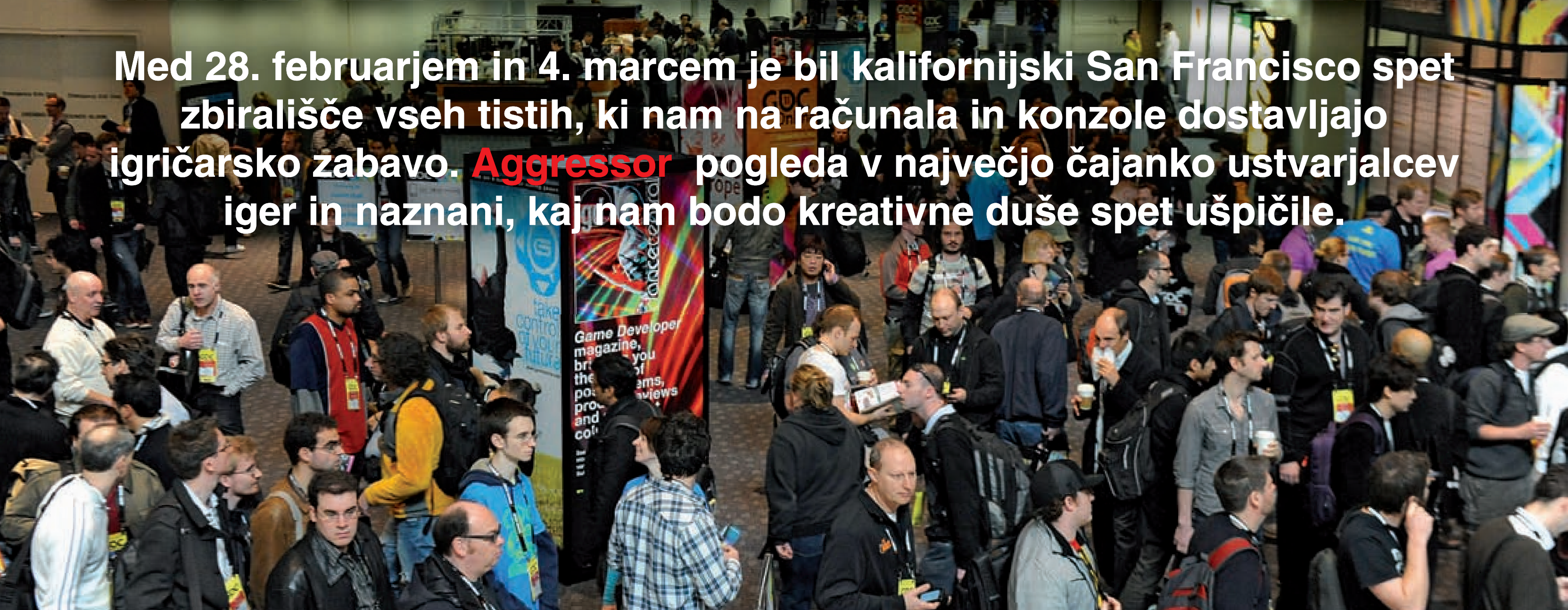
Prešnji deli so imeli le samostojne kopenske in pomorske realnočasovne bitke. V Shogun 2 smo vdelali celotno večigralsko karto, na kateri sprotislediš svojemu napredku ter odklepaš podložnike in enote. Poleg tega in sodelovalne kampanje imamo avatarja, ki ga je moč spreminjati (mu recimo nadeti oklep), tekmovanja med klani, lestvice najboljših šogunov in še dosti več.



Shogun 2 bo še nadgradil bližinski boj iz Empira, ki je postregel s kopico samosvojih animacij natika sovraga na rezilo, saj samuraji počno izjemne vragolije. Za povrh ne trpijo za 'kloniranostjo', ko so se vsi soldati kot pantomimiki držali enako.

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2011

Med 28. februarjem in 4. marcem je bil kalifornijski San Francisco spet zbirališče vseh tistih, ki nam na računala in konzole dostavljajo igričarsko zabavo. Aggressor pogleda v največjo čajanko ustvarjalcev iger in naznani, kaj nam bodo kreativne duše spet ušpičile.



Konferenc razvijalcev iger se po svetu skozi leto zvrsti več. Od zajetnejših je nam najbližja tista, ki poteka v dnevih pred velikim nemškim sejmom v Kölnu. Toda najpomembnejša je poznozimska v San Franciscu. Tamkaj se bratje po ljubezni do delanja iger snidejo in eden drugega pobezajo o tem, kdo je komu sunil kako idejo ali skupek kode. Poleg tega pa obilno žurajo. Kot je imel JCT pred tremi leti priliko videti sam (raport v Jokerju 176, id na stranki 4699), gre za zelo dobrodušno in hkrati jako strokovno prireditev z obilico predavanj o, na primer, senčilnikih v CryEnginu. Med 19.000 letošnjimi obiskovalci si zato videl predvsem programerje, risarje, podjetnike in za peščico novinarjev ter posla & znanja željnih študentov. Kljub temu pa se nekaj malega vsako leto najde tudi za navadne špilavce, saj GDC založniki sem in tja izrabijo za reklamo in najave.

Meči in strojnice

Letos je bilo bleščavih napovedi manj kot pretekla leta. To gre pripisati tako dejstvu, da so se hardverske najave že zgodile, kot temu, da se je ravno v preteklih dneh dogajal bostonski PAX East. Za povrh se E3 vrača na pota stare slave, zato se večina blišča zopet seli tja. Na GDCju je imel tako Electronic Arts prosto pot, da v miru usmeri vso pozornost na **Battlefield 3**. Pri tem jim ljudi res ni bilo treba dregati v rebra – dovolj je bilo, da so zavrteli prvo prikolico in prisotni so povečini obstali kot vkopani. Podoba, ki jo riše pogon Frostbite 2, je namreč na moč pristna in Crysis utegne po vseh teh letih naposled dobiti resnega grafičnega konkurenta. Predvsem pa navduši animacija. Tu so DICE uporabili sistem ANT, ki je bil prvotno razvit za Fifo in omogoča, da liki bolj realistično objemajo teren. Po igralni plati bo BF3 neposreden naslednik dvojke in bo v igro vrnil ležanje, reaktivce ter še nekatere reči, ki jih Bad Companyja ne poznata. Osrednja platforma naj bi bil PC, kjer se bodo odvijali množični boji za do 64 sodelujočih, medtem ko bo na xboxu 360 ter PS3 omejitev 24. No, nekaj so od Slabih družb vendarle pobrali: uničljivo okolico in obširno puščavništvo, postavljeno v leto 2014. Ja, spet bomo Amerikanci in pokali teroriste. Ampak tokrat še bolj realistično!!

Ostale predstavitve so se dogajale za zaprtimi vrati. Kazali so **Alice: Madness Returns** in **Ninja Gaiden 3**, prvič pa smo lahko uzrli **Kingdoms of Amalur: Reckoning**. Za tem malo nerodnim naslovom se skriva širokopotezna tretjeosebna frpjka gruče veteranov, zbranih v hišo 38 Studios, katere lastnik je sloviti bejzbolist Curt Schilling. Kot pravijo, bo KoAR 'združek God of Wara in Obliviona' – boj bo na moč akcijski, s kopico kombinacij in specialk, vse pa bo zapakirano v visoko fantazijo spod peresa R. A. Salvatoreja ter čopiča Todda McFarlana. Ja, to pomeni velike … meče in še večje peklenščke, kot na primer v Darksiders. O izidu še vedno nič.

Tudi nekaj najav je bilo. Minecraftovci Mojang Specifications (ja, to je ime studia) že snujejo svojo naslednjo igro. Njihov **Scrolls** bo združek Magic: The Gatheringa in figuričnih namiznic. Po eni plati bomo morali smelo sestavljati svoj kupček kart, po drugi pa enote v obliki podobic pravilno razpostavljati po bojišču. Fantje trdijo, da naj se špas ne bi izrodil v nakupovalno norijo za (digitalnimi) kartami, ko bi moral za uspeh zagoniti na tone denarcev.

Paradox so se odločili s svojimi strategijami pokukati v japonski srednji vek, v dobo neprestanega vojevanja sengoku, torej isti čas, kot ga obdeluje Shogun 2. Špil z naslovom **Sengoku** bo nekje vmes med Europo Universalis in Crusader Kings. Ne le, da bomo morali voditi svoj klan, ampak se bomo ubadali z družinskimi peripetijami. In 'ubadanjem' morilskih gejš.

Jekleni nasmeški

Letos je imel edino pravo tiskovko le Nintendo. Ker je v tistih dneh 3DS v deželi vzhajajočega sonca ravno pokukal na plano, se je večina govora gazde Satoruja Iwate vrtela okoli njega. Nanj kanijo Japonci pripeljati servise za pretočni video, tudi 3D. V Čezlužju bo denimo pozno spomladi zanj prirejen Netflix, AT&T pa prav v ta namen tam postavlja novo mrežo z 10.000 brezžičnimi dostopnimi točkami. Kupci bodo hkrati veseli novičke, da tim, ki je naredil Super Mario Galaxy 2, že počne vodovodarski naslov za 3DS. Nadaljnja vprašanja so trčila zgolj ob jekleni nasmešek gospoda Iwate, a verjetno bo šlo za takisto vesoljsko reč, v kateri naj bi bil Mario tudi brez kape. Revolucija!

Sony se je medtem držal bolj zase in v eni od malih dvoran za tremi vogali oznanil Move.me. To bo programje, ki bo čez nekaj mesecev gibalni igrator spoprijateljilo s PCjem. Za uporabo bomo še vedno potrebovali playstation 3, ki bo podatke z barvnih paličic pošiljal na računalo, koder jih bomo lahko izkoristili denimo za zajem gibanja (motion capture).

Epic Games so po stari navadi predstavili novo posodobitev za Unreal Engine 3.0, ki bo metala še hujše sence in še bolj nore odbleske. Pardon, jih meče, kajti bling-bling je že del marčne inačice Unreal Development Kita. Obrvi je privzdigoval tudi Valve, kjer so na hitro povedali, da bodo Steam priredili gledanju na TVju. Sem spadata podpora gamepadom in tamkajšnjim ločljivostim plus prirejen vmesnik. Nadaljnja vprašanja so trčila ob drug jekleni nasmešek, tokrat ventilarja Douga Lobardija. Troli eni so, vsi po vrsti.

Vsi na sociali

Če bi moral izpostaviti trend, ob katerem se je prisotnim najbolj razvezal jezik (ali pa stemnilo pred očmi), je to eksplozija iger na socialnih omrežjih, o čemer je tekla vrsta predavanj. Na eni strani stojijo tisti, ki bi si raje izdrli tur z žlico kot priznali, da je Farmville igra. Na drugi pa ljudje, kot je Brian Reynolds. Možakar je legenda, ki stoji za Civilizationom 2 in Rise of Nations, trenutno pa dela nikjer drugje kot pri Zyngi, avtorjih omenjene almanahovske kmetovalščine, kjer je osnoval Frontierville. Pravi, da so tovrstne igre še na začetku in da so že vidni znatni premiki, ko je v preteklem letu v to branžo prestopila vrsta veteranskih dizajnerjev, kot sta Bruce Shelley (Age of Empires) in John Romero (Ravenwood Fair). Reynolds meni, da je mnogo togote posledica začetkov Zynge in sorodnih podjetij, ki so bili v znamenju kopiranja idej in slabih poslovnih praks. Zdaj naj bi se z izkušenimi ustvarjalci tovrstni naslovi razvili v nekaj, po čemer bodo posegli tudi nažigači Ninja Gaidena. Igrarska planjava se spreminja in pokazatelj tega je tudi, da Minecraft kupa nagrad ni pobral ne le na neodvisniškem Independent Games Festivalu, ki poteka v okviru GDCja, marveč na Game Developers Choice Awards, kjer razvijalci podeljujejo priznanja največjim. Tamkaj mu je konkuriral le Red Dead Redemption. Prihodnost? Eh, to pa na naslednjem GDCju, med 5. in 9. marcem 2012 v Svetem Frančišku.



Bungiejev inženir David Aldridge je navrgel, da imajo v delu masovno nalinijščino, ki pa "ne bo WoW v vsemirju." Nekaj dni zatem se je pridušal, da se je samo heeecal! Kljub temu pa trditve ni v celoti zanikal in spet ni jasno nič.



Red Dead Redemption je pobral kar štiri nagrade: za igro leta, dezijn, tehnologijo in zvok. Zanimivo: pred RDRjem so v Rockstarjevem sandieškem studiju nastajale dirkačine serij Midtown Madness in Midnight Club.



Četudi gre za strokovni dogodek brez v pikačuje oblečenih bitij, je vzdušje vseeno sproščeno, saj so razvijalci v svojem jedru veliki otroc … erm, ljubitelji zabave. To in pa Minecraft je vseprisoten.



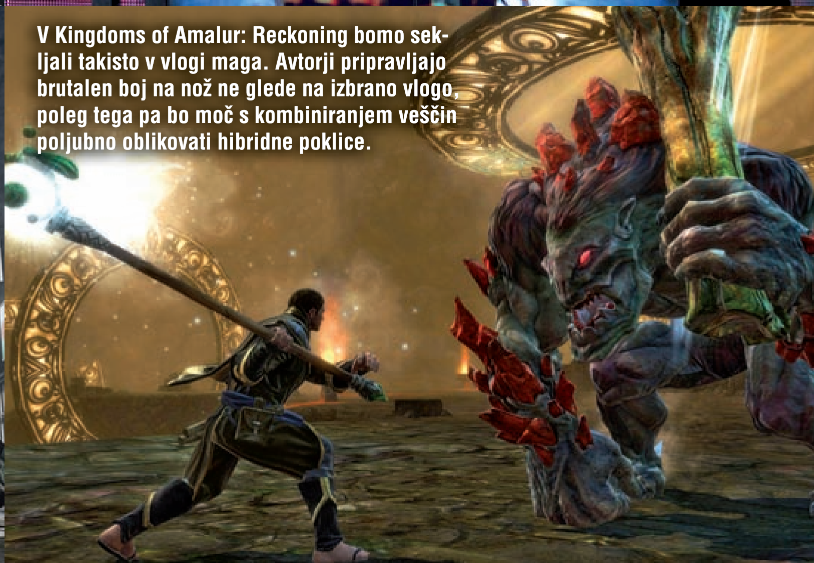
Razlika med razstavnimi prostori na sejmih in GDCju je v tem, da boste tu dejansko našli tiste, ki so vsebino ustvarili, ne le zmedenih hostes. Možje na sliki vam o CryEnginu naložijo več, kot ste sposobni nesti domov.


Jeffrey Rosen (levo) in John Graham sta moža pri Wolfire Games, organizatorjih obeh neodvisniških paketov Humble Indie Bundle. Ta sta doslej nabrala skupno tri milijone dolarjev, od česar je šel milijon v dobrodelne namene.



Minecraft je med neodvisnicami že res pobral tri nagrade, a je nekaj drobtin pustil tudi ostalim. Tisto za dizajn je dobila rougovska frpjka Desktop Dungeons studija QCF Design, katere opis si preberite v Jokerju 204.


Čeprav se prva prikolica za Battlefield 3 dogaja v arabskem mestu, bomo kolovratili po vsem svetu, med drugim Parizu in New Yorku. Ton bo resnejši od vsesplošnega zajebantstva 'slabih fantov' iz Bad Companyjev.


V Kingdoms of Amalur: Reckoning bomo sekljali takisto v vlogi maga. Avtorji pripravljajo brutalen boj na nož ne glede na izbrano vlogo, poleg tega pa bo moč s kombiniranjem veščin poljubno oblikovati hibridne poklice.

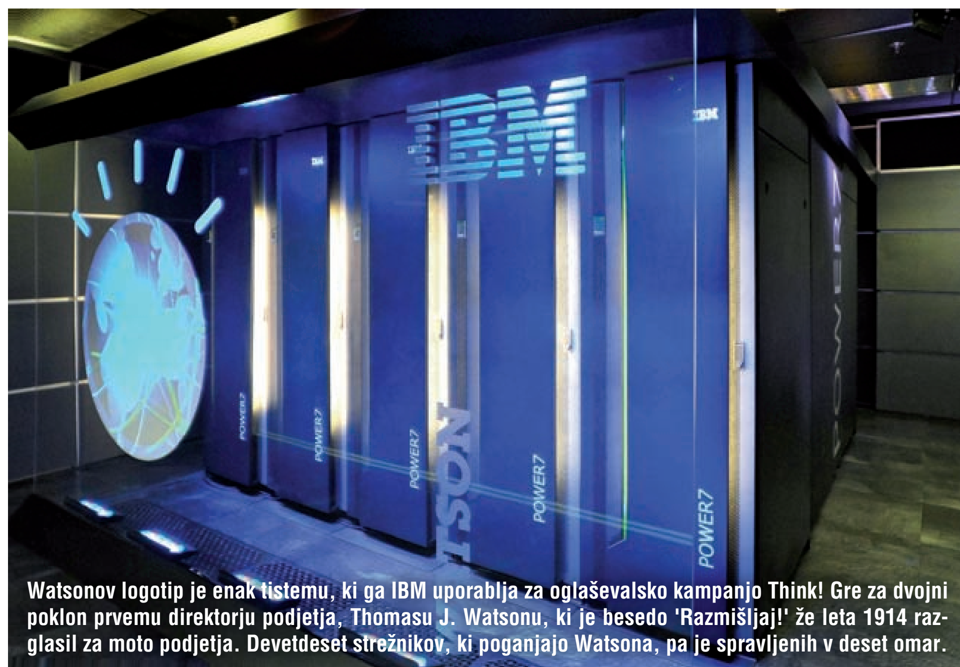
Ko mašina spet premaga človeka

IBM meče procesorje na kup in napravi watsona, Quattro pa pošpega v njegov drob, ali se tam res skriva umetna inteligenca. Odgovor, ki ga najde, ni presenetljiv.

Ni kaj, IBM ima vsake toliko časa izjemne marketinške prebliske. Leta 1997 so moč svojih strežniških sistemov kazali s tem, da je njihovo računalo Deep Blue namahalo Kasparova v šahu. Slednji jih je sicer obtožil goljufanja in zahteval revanšo, a o tem niso hoteli slišati in so silicijevega prvaka mirno razdrli. Zdaj, desetletje in pol po tem slovitem dvoboju, so posegli na povsem drugo področje. Superračunalo Watson so zgradili z namenom, da bi zmagali v priljubljenem ameriškem kvizu Jeopardy.

Kako spametovati računalnik?

Kompjuterji so odlični hranitelji znanja, zaplete pa se, ko je treba v kupu informacij poiskati pravilni odgovor. Zato so ravno iskalni algoritmi Google pognali med največja svetovna podjetja. IBM je za zahtevno nalogo stvarjenja umetnega tekmovalca v Jeopardyju zbobnal spoštovanja vreden hardver: devetdeset strežnikov serije power 750, vsak od njih ima štiri osemjedrne procesorje power7, in skupno 16 terabajtov pomnilnika (terabajt je tisoč giga). Operacijski sistem je Linux. Ker Watson za kviz ni smel biti priklopljen v internet, so vanj naložili okoli dvesto milijonov strani podatkov, med drugim celotno vsebino Wikipedije. Vse to je bilo spravljeno v pomnilniku, saj naj bi bil po besedah inženirjev dostop do podatkov na trdih diskih prepočasen. Navsezadnje je moral stroj najti odgovor v nekaj sekundah in biti vanj prepričan. Preostali RAM so zapolnili indeksi in Watsonovi iskalni algoritmi. Le-teh naj bi bilo več kot tisoč, večina pa jih deluje po principu prepoznave ključnih besed iz zastavljenega namiga. To je pomembno, ker so vprašanja zastavljena v običajni človeški govorici, medtem ko ljudje iskalnikom ponavadi podajamo ključne besede, ne vprašanj, ki bi jih zastavili živi osebi. Glede na število algoritmov, ki vrnejo enak rezultat, se povečuje Wat-



Watsonov logotip je enak sistemu, ki ga IBM uporablja za oglaševalsko kampanjo Think! Gre za dvojni poklon prvemu direktorju podjetja, Thomasu J. Watsonu, ki je besedo 'Razmišljaj!' že leta 1914 razglasil za moto podjetja. Devetdeset strežnikov, ki poganjajo Watsona, pa je spravljenih v deset omar.

JEOPARDY

Jeopardy (izgovori 'džeprdi', ampak ne po srbsko), kar pomeni 'Tveganje', je del ameriškega vsakdana že od leta 1964 in do danes so v 27 sezonah posneli skoraj šest tisoč oddaj. Zrastla je na zelniku Merva Griffina, ki je dobil briljantno idejo, da bi tekmovalcem pokazal odgovore, oni pa bi morali zastaviti pravilno vprašanje. Po mnogih letih je bila spet prvo tekmovanje tega tipa – zaradi velikega škandala s televizijskimi kvizi v petdesetih, ko je javnost izvedela, da so bili prirejeni, oddaj, kjer bi tekmovalci odgovarjali na vprašanja, namreč ni bilo več.
Merv si je zamislil mrežo, na kateri so 'odgovori' razporejeni v šest kategorij, vsak pa je ovrednoten s progresivno večjim zneskom denarja. Tekmovalec izbere kategorijo in vrednost, nakar se mu prikaže besedilo, ki je lahko običajen odgovor, namig ali besedna igra. Recimo: “Ta nekdanji predsednik vlade je napravil veliko Premikov,” nakar tekmovalec odgovori z: “Kdo je Janez Janša?” Ko voditelj prebere odgovor, imajo igralci možnost pritisniti na gumb, povedati pravilno vprašanje in si tako prislužiti cekin. Sprva so hoteli dati oddaji ime What's the Question, a so se odločili za dodatne tvegane situacije (jeopardies) s poljubnimi vložki in zato so kviz poimenovali Jeopardy.
Ikona kviza je Alex Trebek, ki vodi oddajo vse od njenega ponovnega zagona leta 1984 in je zato v ameriških gospodinjstvih tako domač kot pri nas Mario. Za svoje voditeljske sposobnosti je dobil že pet TV-nagrad emmy, sama oddaja pa osemindvajset. Licenco za Jeopardy so odkupili v mnogih državah po svetu, med drugim na Hrvaškem, še danes ga vrtijo v Rusiji in na Madžarskem ter Slovaškem. Mi imamo očitno raje dosti bolj blesave kvize ali nič kvizov sploh.
Watsonovih nasprotnikov niso izbrali naključno. Brad Rutter je v Jeopardyju zaslužil največ denarja doslej, lepe tri in pol dolarske milijončke, dočim Ken Jennings drži rekord v zaporednih zmagah. Nabral jih je kar dvainsedemdeset.

sonova gotovost, da je odgovor pravi. V ta namen ima vgrajen prag gotovosti in sploh ne bo odgovoril, če ga najbolj verjeten odgovor ne doseže.
Sistemu, ki bdi nad algoritmi, pravijo DeepQA in se iz izkušenj uči. Ko so Watsona pred petimi leti prvič zagnali, je uspel najti pravilne odgovore le na kakih petnajst odstotkov zastavljenih vprašanj. V treh letih se je njegova sposobnost iskanja in razumevanja pogovornega jezika izboljšala do te mere, da zdaj pravilno odgovori v več kot 95 % primerov. Ves čas so ga preizkušali tako, da je tekmoval z živimi nasprotniki, saj so IBMovi uslužbenci kar stali v vrsti, da bi se pomerili z njim.

Troboj velikanov

Leta 2008 je Watson že redno premagoval svoje nasprotnike in inženirji so pristopili k avtorjem kviza Jeopardy, če so pripravljeni sprejeti izziv. Kvizmojstri so bili za, a so postavili nekaj pogojev. Pristali so na to, da namige računalniku pošiljajo elektronsko, ker je prepoznava govora danes očitno še vedno prevelik zalogaj, čeprav ravno IBM na tem področju orje ledino. So pa zahtevali fizično prisotnost Watsona v studiu in da mora, kar je najbolj zanimivo, tako kot oba živa tekmovalca tudi on pritisniti na gumb, da dobi možnost za odgovor. Prav tako so hoteli, da računalnik svoj odgovor pove, ne le zapiše, in da mora povedati, katero vprašanje je izbral na tabli. Ekipa se je strinjala.
14. februarja sta Watsonu nasproti stala dva najboljša igralca Jeopardyja vseh časov, Brad Rutter in Ken Jennings. V prvem krogu so bili še nekako poravnani, naslednji dan pa je Watson oba nasprotnika dobesedno povozil. Kljub temu se mu je posrečilo parkrat ga pokronati. Toronto je po njegovem v ZDA, medtem ko je Srbija baje edina bivša jugoslovanska republika, ki je članica Evropske unije. No, slednjega nista vedela niti sotekmovalca. Watson je definitivno Američan, celotna Wikipedia gor ali dol. Je pa poskrbel za dobršno mero smeha s svojimi čudnimi vložki pri posebnih vprašanjih, ki so presenetili tudi drugače povsem stoičnega voditelja Alexa Trebeka.

Umetna pamet ali le dober iskalnik?

Takole na uč se zdi, da je Watson v resnici le iskalnik, zapakiran v veliko škatlo. Navsezadnje s tipkanjem vprašanj v Google prav tako tako v nekaj sekundah dobimo zelo podobne zadetke. Watson ni sposoben prepoznati niti govora, kaj šele, da bi za pultom stal dejanski robotek, ki bi piskal in žužnjal.
A vendar ima mašina gradnike, zaradi katerih bi jo lahko opredelili kot umetno pamet. Najprej je tu razumevanje človeške govorice. Še važnejša pa sta ocenjevanje kakovosti odgovora in, jasno, zmožnost učenja. Ljudje prevečkrat pozabimo, da rezultate, ki jih izvrže iskalnik, ocenjujemo sami in izberemo najboljši zadetek, medtem ko mora Watson v to biti prepričan sam. Googlov 'klik na srečo' ne nosi zaman tega imena. IBM napoveduje, da naj bi bila tovrstna tehnologija v prihodnosti pomembna pri procesih odločanja, zlasti na medicinskem in poslovnem področju, kjer je ugibanje na podlagi predloženih dejstev stalna praksa. To ne pomeni, da bo računalnik mislil namesto nas, lahko pa njegova sposobnost prečesavanja ogromnega kupa informacij in zanesljivo ponujanje najverjetnejših odgovorov znatno pospeši določene postopke, recimo diagnostiko. Watson je sicer še daleč od prave AI, a ga obenem ne moremo več imeti le za katalog informacij. Je vseeno preveč pameten.



BOSTE ZRAVEN POMFRIT?

Popečena zaplata mletega mesa v bombici, obložena z zelenjavo in oblita z omakami, je na meniju dobršnega dela modernega človeštva. Quattro ob prihodu hranoždernice Burger King na naša tla preveri, kako se je hamburger tako trdno zasidral v naša srca.

Na prvi pogled je burger sila neugleden futer. Mleto meso itak velja za manjvredno, gorčica, majoneza in kečap so tipične pomade za prikrivanje zanič okusa in kruh je bržkone pogret zato, da prikrijejo njegovo starost. A vendar mora ta neugledni sendvič imeti svoj čar, če jih v ZDA, deželi modernega hamburgerja, vsako lepo pojedo več kot 30 milijard, kar nanese dobrih sto na osebo! V Evropi pa za njimi baje ne zaostajamo dosti. In komu moramo biti hvaležni, da smo to reč dobili na jedilnik?

Goli v sedlu

Če posežemo v zgodovino, se moramo za hamburger zahvaliti Hunom, ki so dolga stoletja terorizirali Evropo. Ker si niso nikoli vzeli časa za pošten obrok, so kot pravi legenda, jedli kar na konjskem hrbtu. Ko so zaklali goveje živinče, so kos mesa vtaknili pod sedlo in tako dolgo jahali na njem, da se je popolnoma speštal. Nato so mesno kašo pograbili z roko in si jo kar surovo mašili v usta. Zmečkano meso, posoljeno z znojem, kakšna poslastica! Pa so Rusi, ki so se največ bodli s Tatari (drugo ime za bojevita mongolska plemena), ugotovili, da reč ni zanič, jo pričeli pripravljati po svoje z malo bolj normalnimi začimbami in jo poimenovali tatarski biftek.

V 17. stoletju so mornarji tatarski biftek pripeljali iz Rusije v Hamburg, ki je bil že takrat eno največjih evropskih pristanišč. Tatarski zrezek se je med lokalnim prebivalstvom dobro prijel, nakar je neznani kuhar poskusil tatarca speči. In zadel terno. Rodil se je hamburški zrezek oziroma hamburger, ki pa z današnjim še ni imel veliko zveze, razen te, da je šlo za pečeno in prekajeno mleto meso. Ravno zaradi tovrstne obdelave je imelo dolg rok trajanja, kar ga je napravilo idealnega za ladijsko prehrano. Emigranti, ki so se z ladjami vozili v Ameriko, so se ga tako privadili, da so jih pričeli pripravljati tudi v obljubljeni deželi. Stregli so ga na krožniku, ponavadi s kečapom ali omako od pečenja in kruhom – tako kot običajne zrezke.

O tem, kdo je pečeno pleskavico (okej, prave pleskavice so iz mešanega mesa, dočim je v burgerju izključno govedina, a Slovenci nimamo dobrega prevoda za besedo 'patty') prvi vtaknil v lepinjo, se onkraj luže bijejo prave vojne. Srbi bodo sicer verjetno trdili, da so to itak storili prav oni že stoletje prej, tako kot vse. A prvi datirani zapisi o pravem burgerju so se pojavili koncem 19. stoletja. Ne glede na to, kdo si lasti prvenstvo, so si vsi enotni, da so prve stojnice s hamburgerji, kjer si se do sitega najedel za pet centov, nastale iz podobne potrebe kot nekoč pri Tatarih. Se pravi, na hitro zadovoljiti delavce, ki se niso imeli časa usesti, zato so hrano pograbili z roko in jo pojužinali med potjo nazaj na delo. Tako kot nekdaj angleški lord Sandwich, ki se ni utegnil presesti od kvartopirske do obložene mize, zato si je rezino govedine zatlačil med kosa kruha in izumil najpomembnejšo jed vseh časov.

Burger postane industrija

Čeprav je bil hamburger delavska hrana, je hitro postal priljubljen med vsemi sloji prebivalstva. Leta 1921 se je tako rodila prva veriga restavracij, ki je stregla danes tako osovraženo hitro hrano. Ne, ni bil McDonald's, ta je nastal šele 1940. Govorim o White Castlu, hitrogoltnici, ki jo Slovenci poznamo le iz filma o Haroldu in Kumarju. Njihova specialiteta je posebna po tem, da uporablja kvadratno štručko, ki je narejena iz težjega testa kot običajne. Ponosni pa so tudi na to, da recepta niso spremenili vseh devetdeset let.

A pravi bum se je pričel šele po drugi svetovni vojni. Če je bil White Castle prvi, ki je standardiziral pripravo burgerjev in kuharje spremenil v delavce za tekočim trakom, je leta 1948 McDonald's postopek pospešil do te mere, da so kupce sendviči že čakali, in uvedel normative, kdaj že narejen izdelek zavreči, da ne bi servirali postane hrane. Mesa niso več naročali od lokalnih mesarjev, temveč so dobivali predpripravljene zmrznjene pleske, ki so jih samo vrgli na žar.



Tatarski biftek, ki ga lahko zmešaš tudi sam, je na jedilniku marsikatere bolj fine restavracije. A kaj, ko tipičen Slovenec, vajen prežgane pečenke in krompirja, surovega mesa nikoli ne bi dal v usta.



Na tak način je Amerika vzljubila burger. Neugledna kočica, žar, ki je širil omamne vonjave, in velik napis '5 centov' so bili dovolj, da lačni fizični delavci niso zavili v oštarijo.



McDonald's je postal največje ime hitre prehrane šele, ko sta brata McDonald vse skupaj prodala poslovnemu partnerju Rayu Krocu. Ta je prej zraven njunih burgerjev prodajal šejke.

Enako je veljalo za kruh in vse priloge. Restavracije so postale le sestavljalnice obrokov, ki si jih pograbil in odpeketal. Niti iz avta ti ni bilo treba več stopiti, kajti istega leta je veriga In-N-Out postavila prvi drive-thru. Mimogrede, njihovi hamburgerji veljajo za najboljše v državi in celo sam kuharski zajebanec Gordon Ramsay je dejal, da bi si za zadnjo večerjo zagotovo izbral njihov sendvič. Okusnost lahko potrdimo tudi v JCT. Če se boste mudili na zahodni obali ZDA, le zavijte k njim. Drugje restavracij nimajo.
Ob tako veliki konkurenci so morala podjetja najti nekaj, kar bi jih razlikovalo od ostalih uniformnih hitroždernic. To je bržkone najbolje uspelo Burger Kingu. Za razliko od ostalih, ki pleske pečejo na plošči, jih BK pripravlja na odprtem žaru, kar da mesu specifičen okus. Poleg tega ne poznajo čizburgerjev kot posebnega izdelka, ampak lahko sir in slanino dodaš v vsak njihov sendvič. Njihov paradni konj, whopper (ne, ni whooper!), pa je poleg big maca definitivno najbolj prepoznaven burger na svetu. Končno ga lahko jemo tudi pri nas, saj so 10. marca v ljubljanskem Cityparku odprli prvo slovensko podružnico te multinacionalke. Ponj ne bo več treba romati v Celovec. Štajercem je zaenkrat Gradec še vedno bližje, čeprav se utegne kmalu spremeniti tudi to.



Zgoraj baje najboljši ameriški burger, ki ga strežejo v In-N-Out Burgerju v štirih zahodnih zveznih državah (Kalifornija je med njimi). Spodaj je kvadratni White Castle, ki je kriv za koncept verig restavracij s hitro hrano. Najbolj je zaželen, ko si nakajen, a tega pri nas ne moremo preveriti.

Meso sodobnega burgerja

Marsikdo je prepričan, da v mleto meso nametejo vso mogočo svinjarijo, ki bi bila primerna kvečjemu za pasjo hrano. Zmlete bradavice, rogovi in parklji so urbani mit, saj mora biti meso prava, kvalitetna mišičnina. Je pa res, da najlepši kosi mesa ne gredo v mletje. Prodajo jih namreč kot zrezke ali pečenke za nekajkrat višjo ceno. Vse ostalo, torej rebrca, spodnji in stranski del stegna, pleče, potrebušina, vratovina ter obrezline, ki nastanejo pri oblikovanju biftekov, pa zleti v mesoreznico, ki velja za mesarsko tiskarno denarja, vse odkar poznamo salame, čevapčiče in, jasno, burgerje. Meso najprej sortirajo glede na vsebnost



Pečenje na odprtem ognju da mesu specifičen okus. Govedine ne smeš temeljito speči, ker postane neužitna, kot bi jedel žagovino. V izogib nevarnim bakterijam je zato skrajna čistoča nujna že od hleva naprej.

maščob in ga potem tako prodajajo. Vsaka hamburgerska hiša ima namreč samosvojo recepturo, ki zahteva bolj ali manj mastno meso, tudi glede na način priprave. Za pečenje na odprtem ognju ali oglju pusto meso ni primerno, ker se preveč izsuši. Ob tovrstni toplotni obdelavi odvečna maščoba itak odkaplja, tako da se ne gre bati za množico dodatnih kalorij.
Še pomembnejši je neprestan nadzor mesa. V sodobni klavnici morajo biti čiste in nečiste poti striktno ločene, meso morajo takoj po klanju ohladiti in vsi zaposleni morajo opravljati redne zdravniške preglede. Skoraj kot v operacijskih sobah. Zato imajo vsi obrati vpeljano tehnologijo HACCP, kontrolo kritičnih točk v proizvodnji, kjer bi se lahko meso okužilo. Vseeno se ravno v ZDA neredko zgodi, da pride do afer s škodljivimi mikroorganizmi, ki se kot zakleto ponavadi najprej pojavijo v restavracijah s hitro hrano. To je predvsem posledica lobiranja mesne industrije, ki je tako močna, da se je otresla skorajda vseh inšpekcij in počne, kar se ji zljubi. Vključno s precej nehumanim ravnanjem z živalmi in krmljenjem z gensko spremenjenimi rastlinami, plus zaposlovanjem ilegalnih priseljencev, ki zdravnika niso videli niti od daleč. Pri





Sodobne klavnice bolj spominjajo na operacijske sobe kot na prostore, kjer se godi pobijanje. Upravičeno, kajti ena sama napaka lahko povzroči množične zastrupitve s hrano. In, jasno, milijonske tožbe. Ironično, da take pogoje narekuje izguba dobička, ne skrb za zdravje.

govedini je to še posebej pomembno, ker je ne smeš pretirano prepeči, kot to lahko počneš s svinjino. Tudi o tej temni strani se lahko poučite v odličnem dokumentarcu Food, Inc. ali si ogledate igrani film Fast Food Nation, ki, čeprav je izmišljen, ni daleč od resnice. Hvalabogu nas mati Evropa ščiti dosti bolj kot Amere njihova domovina, zato lahko tostran velike luže brez skrbi ugriznete v hamburger, vedoč, da vas ne bo pokosila morilska bakterija. Ali pač ne? Pred nekaj leti so v Nemčiji odkrili kebabe iz mesa, ki ni bilo več rdeče, ampak zeleno. No, še vedno je to bolj izjema kot pravilo.



Tovrstnih reklam v Evropi ne bomo uzrli, saj so v nasprotju s tukajšnjim oglaševalskim kodeksom. A domislica je iskriva in dobro ponazori razliko med big macom ter whopperjem. Pojdite in preizkusite ta 3-evrski sendvič.

Kaj pa zdravje?

Odkar je hitra prehrana milijardna industrija, ima tako zveste privržence kot goreče nasprotnike. Slednji opozarjajo na nezdravo maščobo, rakotvorne substance in velikansko število kalorij, ki jih pogosto zaužiješ s takim obrokom. Zlasti zato, ker restavracije v želji za čim večjim zaslužkom kupcem ponujajo menije, v katerih so velikanske količine ocvrtega krompirčka in golide mehurčkastih pijač. Tu se skriva največ kalorij. No, na kritike, kakršne smo videli v dokumentarcu Supersize Me, se je industrija odzvala s tem, da so na jedilnike uvrstili pestro izbiro solat, sadnih sokov in druge bolj 'zdrave' hrane. A dejstvo ostaja, da so sendviči levji delež posla. In predvsem, da je to v prvi vrsti cenena hrana za ljudi, ki nimajo ne denarja ne volje, da bi se prehranjevali zdravo. Važno je, da se nasitijo, kar pa lahko pripelje do zdravstvenih težav. Vendar si si za to v prvi vrsti kriv sam, ne Mek, Burger King in kompanija. To ne pomeni, da je treba okusne hambije in ocvrt krompirček črtati z jedilnika. Le privoščite si jih. Ampak po pameti, ne žrite jih za zajtrk, kosilo in večerjo.

Čeprav je mene ravno zdaj strašansko zamikal en double whopper, s čebulnimi obročki. Če bi se mi radi pridružili, le povejte. Slovenski Burger King mi je namreč dal petnajst promocijskih kupončkov, s katerimi dobite whopper meni in sladico za povrh. Da si ga prislužite, odgovorite na vprašanje: “Kako je Burger King obeležil izid japonskih Windows 7?” Odgovore pošljite na naslov joker@joker.si z naslovom teme “HAMBUREK NOM NOM”. Želim vam srečo pri žrebu in dober tek!



Aggressor v naglem bočnem premiku prodre v zaledje enega nekoč bolj priljubljenih igrarskih žanrov: vojaških poteznih strategij na šestkotnih poljih. Ta heksenšus ga opomni, da je že malo v letih.

Samo še en turn! Res. Brez heca." Trditev, ki jo dobro pozna vsak navdušenec nad poteznimi naslovi, saj je z njo neštetokrat skušal utišati tisti zvonec v glavi, ki ga je iz ozadja opominjal, da si je nekaj podobnega dejal že pol ure prej. Pa je bilo treba večerjati, ampak nisi, ker si bil preveč zaposlen s tuhtanjem naslednjega koraka. Pa se je spustila noč, ampak ni pene, samo še tale premik. Nato se je začel delati dan, ampak uhuhu, zdaj pa res samo še malo! Dvajset potez kasneje si res končal – ker si zadrnjohal pred zaslonom.

Potezne strategije so pasja reč, samo poglejte Civilization! Ali Heroes of Might and Magic. Ne izzovejo hitroprstnih sposobnosti, marveč miselne, saj je dogajanje razdeljeno na korake, za katere si lahko vzameš čas. Kar je še huje: ponavadi si priznaš, da se pač nisi rodil z dlanjo za Guitar Hero na expert, toda ropotajoča kišta pa ni pametnejša od mene, JI ŽE POKAŽEM! Med tovrstnimi igrami so zlasti nezgrešljive tiste z značilno podobo satovja, ob kateri zanesenjaki nad vsem vojaškim takoj dobijo mehka kolena. Kako bi jih ne, z legendarnima Panzer Generalom in Steel Panthers so bili njega dni v sužnjelastniškem razmerju.

A po zlati prvi polovici devetdesetih je vojaške poteznice, podobno kot avanture, zadela neljuba usoda. Novi žanri so jih izrinili v odmaknjeno nišo, od koder bevskajo na stare kozle in radovedne novince. Tako se mlajši sprašujejo, kaj vraga je ta Panzer General, ki ga moram še danes navajati kot oporno točko, ker ni odtlej nikomur uspelo ustvariti novega ljudskega izdelka te baže. Kaj se je zgodilo? Sploh obstaja kak nov naslov te vrste, ki se ga splača pognati, ali moramo zaganjati emulatorje? Nič, gremo na potep po fronti, z MIDI-soundtrackom Battle Isla 2 v ušesih.

Na šest strani neba

Princip tovrstnih iger je v osnovi zelo enostaven. Bojišče deli mreža enakih šestkotnikov, na katerih strumno stojijo bojne enote – bodisi posamič, bodisi po več v skladu (stack). Sprteži izmenično vsak v svoji potezi dobijo nadzor nad vsem svojim vojaštvom, kar pomeni, da premikajo tankce in vojačke po poljih. Boj med enotama pa hladno računalo izračuna samodejno, upoštevaje moč in druge lastnosti ene v primerjavi z drugo. Zato je glavni trik v tem, da sovražnika napademo s tisto vrsto mašinerije, ki je zanj karseda uničujoča. Jurišanje pehote nad tanke se redko dobro konča in ne, Civa ni bila realistična. Pridodajmo vpliv vremena in terena, na primer hromeče snežne zamete in pozidano območje, kamor se lahko skrije pehota, pa imamo temeljni recept, ki velja prav od začetka žanra pred tremi desetletji.

Razlog za to uniformnost je dejstvo, da so se te igre rodile kot neposredni prenos obstoječega namiznega igranja vojaščin v digitalni svet. Papirnato udejstvovanje je bilo koncem sedemdesetih na višku moči (več o tem beri v okvirju). Tovrstne veleuspešnice, kot je bil Squad Leader, so imele obsežen spisek pravil, saj so bile napravljene za zgodovinske frike, ki so cenili avtentičnost. Namiznikarji so mlinčke najprej zapregli za tako imenovano 'računalniško podprto igranje', kjer je kompjuter zgolj računal izide ali vodil glomazno evidenco fizičnega dogajanja. Kaj hitro pa jim je postalo jasno, da so njihove igre zelo pripravne za to, da jih v stroj presadiš sceloma.

Namiznice so namreč po svoji naravi potezne, saj mora vsak igralec počakati, da je na vrsti. Zamislite si, da bi lahko šahisti po svoje prehitevali premike figur. Nak, ne bo šlo. Koračni sistem je bil kot nalašč za prva računala, saj se ob neuspehu nisi mogel izgo-



Enote na mizi predstavljajo skladovnice kartonastih pildkov in bolje, da se čeznje ne sprehodi kaka mačka. Izidu bojev med njimi vlada kocka.

varjati na okoren vmesnik, stroj pa je imel dovolj časa, da je opravil z matematiko. Edina variacija uvodoma opisanega načina je sistem WEGO (iz angleškega 'we go'). Pri njem ukazovanje ne poteka izmenično, marveč vsi sodelujoči naloge odrejajo hkrati v ukazovalni fazi, ko dogajanje stoji pri miru. Sledi faza poteka, kjer se vse komande izvršijo naenkrat, nakar se postopek ponovi. S tem se WEGO loči od klasičnega pristopa IGO/UGO ('I go, you go'). Kojci sta se ustvarila tabora privržencev enega in drugega. Spoznal si jih tako, da so se po šoli ali službi obmetavali s kositrnimi vojaki.
Tudi delitev bojišča na šestkotnike ima praktičen smisel. Lahko bi uporabili zvezno ozemlje in razdalje odmerjali z metrom, kot se to počne v Warhammerju. A ob delitvi na polja merjenje odpade in pravila se luštno poenostavijo. Zakaj pa ravno šestkotniki in ne kvadratki, kot pri šahu? Obstajajo sicer igre s pravokotno mrežo, a ta ima problem: polja, ki si s kvadratom delijo stranico, imajo središče bliže kot tista, ki si delijo vogal. Gibanje po diagonalah se torej razlikuje od prečnega, zato je delitev na šestkotnike boljša, saj si tod z osrednjim poljem stranico delijo vsa sosednja. Zato so široko uporabljani v vseh vrstah namiznih iger, na primer v Catanu, obstaja pa tudi šetkotniški šah. Fino bi bilo, če bi obstajal še kak pravilen lik z več stranicami od šestkotnika, s katerim bi bilo moč tlakovati ravno površino, a ga geometrija ne pozna.



Hekse pogosto najdemo v naravi, denimo pri strjenem blatu in mehurčkih. So energijsko najučinkovitejša oblika, v katero se organizira snov.

Z mize se je v virtualnost prenesla še ena lastnost namiznic: zasičenost z drugo svetovno in ameriško državljansko vojno. Namizništvo se je pač razvilo v petdesetih letih čez lužo in večina ljudi, ki so se z njimi ubadali, je bila zadrtih veteranov ali njihovih potomcev s konfederacijsko zastavo nad posteljo.

Strateške simulacije

Sprva so bili digitalni izdelki plod zanesenjakov, na primer Empire iz 1977, spisan v FORTRANu za tedanji superračunalnik PDP-10. Ukaze si igri sporočal tekstovno, karto bojišča pa bi lahko zamenjal s pokvarjenim ekranom, tako 'prelestna' je bila videti. Avalon Hill teh iger ni hotel založiti, ker je menil, da trga zanje ni. Eden od dizajnerjev, Joel Billings, pa je imel tovrstne ignorance dovolj. Leta 1980 je ustanovil podjetje Strategic Simulations, Inc. oziroma SSI, ki je pognalo zgodovino računalniških strategij.
Prvi SSIjev naslov je bil istega leta Computer Bismarck za apple II, predstavitev lova na slovito nemško bojno ladjo. Poteznica s pravokotno mrežo je premogla računalniškega nasprotnika in igralci so se mogli prvič zaposliti puščavniško. Bismarck je šel dobro v prodajo, kajti ljudi je prepričal, da je igranje vojaščin na računalnikih užitek, ne muka. Tigers in the Snow, naslednji SSIjev naslov iz 1981, je bila prva prava šesterokotniška igra. Imela pa je za tisti čas značilne težave z vmesnikom: enot nisi mogel izbirati ročno, marveč je kurzor trikrat v koraku prepotoval vse od prve do zadnje. Če si v treh krogih pozabil dati kak ukaz ... jah, smola. Tu so bile konzole z boljšo podporo joystickom v prednosti. Ni presenečenje, da je bila prva poteznica s podporo veseli palici Eastern Front (1981) za Atarijeve osembitnike. Toda potem sta commodore 64 leta 1982 in amiga tri leta pozneje na domačih računalih popularizirala vesele palice in žanr je lahko postal zapletenejši.



Tigers in the Snow je imel navzlic nizki ločljivosti več podrobnosti na enoto kot Battle Isle, kar se da zaslutiti iz vrstic ob spodnjem robu.

Za nameček se je zbrihtal Avalon Hill in trg zasul s kopijami svojih težaških namiznic. Naloge so se lotili nepremišljeno in na horuk prenašali blazno zapletena navodila, kar je skupaj s prikazom v borni ločljivosti 320 x 200 z nekaj barvami pomenilo katastrofo. Avalonovi tedanji naslovi so bili galerija obupnih vmesnikov in so potrebovali cele bukle razlag, da si vsaj približno dojel, kaj se na ekranu sploh dogaja. Tako je za razcvet področja v drugi polovici osemdesetih spet zaslužen SSI, kjer se niso silili s prenosi, marveč so si fizične vzornice vzeli le za zgled in zahtevnost večali postopoma. A da se razumemo: tudi njihovi tedanji naslovi so bili bolj komplicirani od ljudskih, ki so zasloveli v prvi polovici devetdesetih. Zapleteni Knights of the Desert iz 1983 so bili recimo prva igra, kjer si lahko na šestkotnik postavil več stričkov, česar denimo priljubljena enostavnejša serija Advance Wars še ni videla.
Predvsem pa je tvrdki padla sekira v med, ko je v svoje vrste dobila Garyja Grigsbyja. Neutrudni ameriški dizajner je do konca osemdesetih zanjo oblikoval nič manj kot sedemnajst iger, skoraj vseh po vrsti uspešnic. Če hočete kakega starega norca na žanr spraviti v nostalgičen jok, mu naštejte Kampfgruppe, Mech Brigade ali Warship. Pa Panzer Strike iz 1987, prvo igro s kampanjo, kjer se je vojaštvo prenašalo med misijami. Dotlej so bili naslovi namreč skupki nepovezanih zgodovinskih scenarijev, kar je med hardcore naslovi praksa še danes. Jedro kupcev so pač predstavljali navdušenci nad vsem vojaškim, katerih domišljija je znorela že ob uzretju številskih tabel z lastnostmi tega in onega tanka. O zgodbovnem dogajanju tedaj še ni bilo ne duha, ne sluha.



Kera huda grafika, stari! Težko je biti bolj retro od Panzer Strika na sliki in avtorji so kakopak morali ogromno prepuščati igralčevi domišljiji.

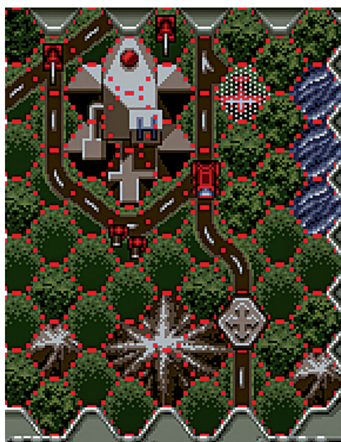
Za 'ljudsko revolucijo' se je morala najprej polepšati podoba, kar je prišlo na prelomu v devetdeseta. Uveljavil se je prikaz VGA z ločljivostjo 640 x 400 pik, v domovih pa so se zaredile miške, ki so močno olajšale nadzor nad bojišči. Rojeval se je internet in elektronska pošta je poteznicam kot enemu prvih žanrov omogočila večigralstvo po liniji. Špilavec je svojo odločitev zapakiral v e-sporočilo in jo poslal soigralcu, ta je sporočilo 'pognal' v igri in odgovoril na enak način. Kot bi šahiral po pošti. Predvsem pa so ljudje na več koncih sveta dobili nezaslišano idejo: potezne strategije so lahko zabavne tudi navadnim smrtnikom, ne le vojaškim veteranom, ki so na obalah Normandije izgubili vsaj dva uda!

Poveljniki iz naslonjača

Urno so se lotili podobe in brezosebne ikone, ki so označevale enote, zamenjali z luštno izrisanimi oklepniki, letali ter ostalo vojaško mašinerijo. Hladni prikaz bojev z razpredelnicami so nadomestili z animacijo vozil, ki so se udarila v slapu oranžnih pikslov. Zatem so odrezali večino fines, kot so poveljniška struktura, morala in podobno, ter pravila zreducirali na osnove, opisane v uvodu. Rodila se je tako imenovana podzvrst iger za ob 'pivo in prestice' (beer and pretzels), katerih imenovanje takenako izhaja iz namizništva. Prvi tovrstni naslov je bila obskurna japonska (!) znanstvenofantasična strategija Nectaris, ki jo je Hudson Soft leta 1989 izdal za konzolo turbografx-16. Pri nas je igra slabo poznana, kajti uradno so jo založili le



Nectaris je bil za leto '89 prava paša za oči. Toliko o tem, da za konzole nikoli niso počeli dobrih strategij. Aja, to je bilo dvajset let nazaj. Detajl.



Blue Byte po Battle Islu ni napravil le neposrednih nadaljevanj, marveč tudi History Line: 1914-1918, posajen v prvo svetovno vojno.



Battle Isle 2 uporablja pristop, kjer enota z višjo lastnostjo iniciative (vse prevečkrat napadalec) v boju ustreli prva, kar ji da precejšnjo premoč. Realističnejši je način več rund streljanja v enem spopadu, kakršnega nuca celo neodvisniški Wesnoth.

za Japonsko in ZDA. Ampak nekaj Evropejcev jo je ipak uzrlo, med njimi ljudje pri malem nemškem studiu Blue Byte. Malone skopirali so jo in 1991 izvrgli v svoji inačici, zvani Battle Isle.
Ta je bil privlačen iz več razlogov. Poleg preprostosti je prinesel svežino ZF-okolja, predvsem pa so ga zastavili kot igro in ne vojaško simulacijo. Štorijo so razlagale nadhude animacije, misije pa so imele jasne cilje in ne nekih zbiranj zmagovalnih točk, kot je veljalo dotlej. Battle Isle je imel le en problem: hecno inačico sistema WEGO. Medtem ko je ena stran odrejala premike, je druga ukazovala spopade. Sledila je faza akcije, nato so se naloge obrnile. Nekateri se tega niso mogli navaditi in Battle Isle 2 so dve leti pozneje napravili s klasičnim načinom IGO/UGO. Ravno dvojka in trojka iz 1995 (čez lužo Battle Isle 2220) sta dosegli največjo slavo. Še danes sta model, po katerem se počnejo ZF-poteznice za mase.
S tem sta v svojo senco izrinili drugo podobno serijo, Quantum Qualityjevo Perfect General. Ta je imela sličen sistem, a z zanimivo kaprico: prekinjanjem nasprotnikovih potez. Če si sovražnika uzrl med premikom, si lahko nanj streljal. Prijem poznajo taktične igre, kot sta Jagged Alliance in UFO, medtem ko v vojaščinah ni razširjen. Izvirnik in njegov naslednik Perfect General 2 iz 1994 sta imela fanatične privržence, a nista premogla prelestnih animacij Battle Islov, zato nista postala tako popularna. Kar ovrže mit, da je videz pri poteznicah nepomemben. Toda opazili so ju pri SSIju. "Glej no glej, naše obskurne strategije postajajo mainstream!" Ne bodi len so še sami uporabili japonski kozmetični recept in nastal je Panzer General, največja potezna uspešnica ever.

Jaz, oklepni general

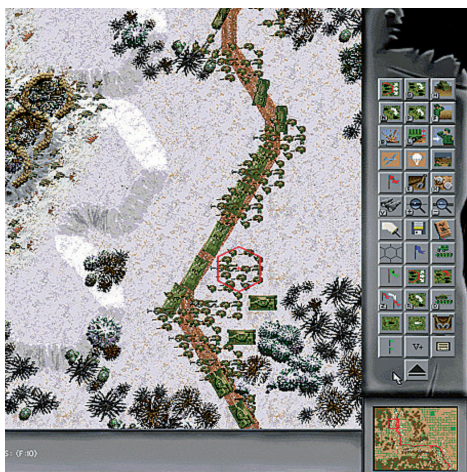
Leto 1994 deli zgodovino na čas pred in po Panzer Generalu. Ko si preproščino Battle Isla združil s SSIjevo založniško močjo, si dobil ljudsko igro, ki jo je lahko pograbil domala vsakdo. Igralcem običajnih žanrov, ki so zgrešili Blue Bytovo serijo, se je ravno s PG-jem odprl svet šestkotniških vojaščin. Izkazalo se je, da druga svetovna vojna pri ljudeh, ki načeloma niso igrali tovrstnih iger, še ni izrabljena. SSIjevci so se premeteno naslonili na privlačnost nemških oklepnih generalov in tankov, kajti igra je pozirala z obsežno nacistično kampanjo, kjer smo morali skrbno pestovati svoje tigre in pantherje. Mladež je bilo lahko prepričati, da ždi v ledru težkega plašča na ruski fronti in PG je bil svoje dni taka smrt za šolske kontrolke in igre kot Civilization. Kampanja je bila poleg tega zanimiva zaradi vejitev. Če si kako bitko izgubil, to še ni bil konec vojne, marveč si dobil alternativno inačico zgodovine z drugim bojiščem. Prijem, ki ga žal vidimo zelo poredko.
Uspeh Panzer Generala je SSI seveda molzel z nadaljevanji. Allied General je dostavil zavezniško evropsko kampanjo, Pacific General tihomorsko. Zatem so se lotili fantazijskega sveta in izvrgli odlični Fantasy General, s Star Generalom pa končno znanstvenofantastičnega. Slednji je bil spričo preveč glomaznega spiska premalo različnih si enot najslabši od omenjenih, čeprav si se boril tako v vsemirju kot na planetih. Leta 1997 je izšel Panzer General 2, ki je bil predvsem polepšana enica, a ga Yohan obsesivno igra še danes. Leta uspehov je pak zaključil People's General, ki je zanimiv zato, ker se je iztrgal iz druge svetovne vojne in se posvetil hipotetičnemu hladnovojnemu spopadu zahoda s Kitajsko. Odlična igra, ki jo imamo znalci za vrhunec te SSIjeve serije in prvi analni predlog za tiste, ki so naveličani haranja po Evropi.
Gary Grigsby, ki pri legendarnem nizu ni neposredno sodeloval, je dogajanje opazoval z zanimanjem in leta 1995 predstavil lasten ljudski izdelek: Steel Panthers. Ta je področje operacij zožal na taktičnega, to pomeni na vodenje posameznih vozil. Za razliko od tega je bil Panzer General operativna igra, kjer poveljuješ bataljonom in brigadam, torej skupkom stotin ali tisočev mož. Najvišja raven pa je strateška, kjer imamo v oblasti vso državo, tudi proizvodnjo v tovarnah. Tovrstno igro za ob pivu smo dočakali šele leta 2002 z Battlefrontovim Strategic Commandom. Delitev na te tri ravni izhaja iz vojske in se uporablja za označevanje področja igranja. V Jeklenih panterjih si imel tako v oblasti gručico oklepnikov, ki so se po kartah prebijali podobno kot soldatje skozi valove alienov v UFO. Le da si zrl v šesterokotniško mrežo in streljal čez več polj. Igra je bila biser priljudnosti, saj si se mogel vanjo potopiti brez posebnega študiranja navodil, globino pa si odkrival postopoma. Skupnost privržencev na spletu še danes skrbno hrani pomladitve serije. Kar iščete, je zadnja inačica, zvana Steel Panthers: World at War 2, zastonj dosegljiva na *shrapnelgames.com/Camo_Workshop/WW2/WW2_page.html.*
Za uspehi SSIjevih serij pa se je skrivalo preperevanje temeljev. Sredi devetdesetih je podjetje izgubilo licenco za Dungeons & Dragons, na katero se je preveč na-



Perfect General je bil ena prvih iger z možnostjo igranja po liniji. Ne e-pošti, marveč neposredni povezavi! Ta pri tovrstnih igrah še danes ni pravilo.



Panzer General se lahko tudi po šestnajstih letih brez sramu pokaže na kateremkoli zaslonu. In je (žal) še vedno igra, kjer naj začno novoprišleki.



Steel Panthers so v bistvu okleščeni Panzer Strike, to je tisti skupek kock na drugi strani članka. Ja, okleščeni. In polepšani, hvalabogu.

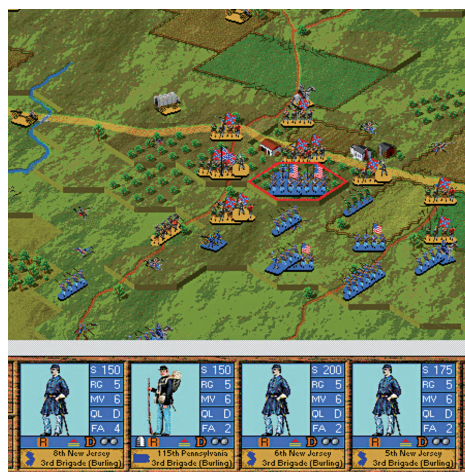
slanjalo. Z uspehom Generalov jim je sprva uspelo krpati finančne luknje, a Panzer General 3 (2000) zaradi prežvečenosti ni bil več hit in padla je zadnja opora, ki je tvrdko držala pokonci. Leta 2001 jo je kupil Ubisoft, ki je naziv nekaj časa še uporabljal, nato pa ga je poslal na smetišče. Hiša, ki je začela in dve desetletji krojila strateški žanr, je bila kaputtgemacht.

Vrnitev za okope

Poenostavljene recepte so sprva kopirali tudi drugod. Omembe vredna sta Segin fantazijski Dark Wizard za mega CD, ki je predhodnik sodobnih japonskih taktičnih frpjk, in Sierrin Mission Force: Cyberstorm, nekakšen Steel Panthers z velikimi roboti. Toda v drugi polovici devetdesetih je prišlo do velike eksplozije bombastičnih realnočasovnih strategij in prvoosebnih streljank. Nenadoma so se založniki na veliko usmerili tja in potezne vojaščine so si morale zavetje najti pri svoji začetni bazi, zgodovinskih navdušencih. Ti niso marali za ljudske poteznice, saj so bile preveč preproste in nerealistične. Soldatje z jekleno vzdržljivostjo, ki so lahko napadali neprenehoma? Smeh. Eno samo polje v napadu? Bog se usmili.
Že res, da sta tako Battle Isle kot Panzer General to simulirala s posebnimi prijemi. Prvi je od Nectarisa podedoval upoštevanje zasedenosti sosednjih polj v boju, PG pa je mlatenemu obesil 'suppression', ki ga je napravil bolj ranljivega za prihodnje juriše v isti potezi. A iluzije o sočasnem udaru divizij ni bilo mogoče ustvariti. In to je bil šele začetek. V realnosti je lahko pretrgana oskrbovalna linija za vojake usodna, v Panzer Generalu pa si mirne duše dirjal za sovražno linijo. Zato so znalci po njem posegli šele, ko so bili tako senilni, da niso mogli več brati navodil za Squad Leaderja. Medtem ko je raja nažigala Battle Isle, so se oni ukvarjali z Grigsbyjevo War in Russia ter prav tako SSIjevo Clash of Steel. In, jasno, s serijo V for Victory podjetjeca Atomic Games, ki je kasneje odšlo v španovijo z Microsoftom, česar rezultat je bil Close Combat. V4V je premogla štiri dele, bila je operativna igra sistema WEGO in zelo priljubljena tudi pri nas. Na spletu jo je moč zlahka dobiti in se odlično razume z emulatorjem DOSBox (vsak mesec ga imate na natlačenki), zato jo priporočam v pokušino.
Ko je SSI začel zamirati, ga je med zanesenjaki nadomestilo podjetje Talonsoft, za katerega je sredi devetdesetih dizajniral John Tiller. Njegova prva serija je bila slovita Battleground z enajstimi deli, ko so se ukvarjali predvsem z ameriško državljansko vojno in Napoleonom. V njej je Tiller izoblikoval svoj značilni bojni sistem z nezgrešljivim vmesnikom, ki ga na veselje nekaterih in grozo ostalih najdemo v mnogih kasnejših igrah. Osnoval je elegantno zbirko pravil, ki osnovnim iz Panzer Generala dodajo take reči, kot sta utrujenost mož in napadanje iz več polj naenkrat. Toda vmesnik je bil presneto okoren, saj se je naslanjal na kopico gumbov in od klikanja si dobil sindrom karpalnega tunela hitreje kot v Starcraftu, prisežem. Zakaj je to pomembno? Zato, ker so Tillerjevi naslovi tisti, po katerih boste morali poseči, če ste naveličani druge svetovne. Poleg Battlegrounda je Talonsoft založil še Campaign Series, taktično inačico tega sistema, nakar je tudi sam zašel v finančne težave in leta 2000 krepnil, ko ga je kupil THQ. Možakar se je premaknil k HPS Publishing, kjer sta nastala niza Panzer Campaigns in Modern Campaigns. Ljubitelje hladne vojne bo zanimal predvsem slednji, saj notri najdete vsemogoče hipotetične spopade med blokoma.
Za moderneže obstaja še ena možnost, za katero je zaslužen Norm Koger. Ta je k Talonsoftu konec devetdesetih prestopil iz SSIja, za katerega je napravil odlična Conflict: Middle East in Conflict: Korea. Dobil je idejo, da bi naredil potezni sistem, ki bi mogel zaobjeti vse boje v 20. stoletju. Zakaj naj bi bil to podvig? Lejte, pravoverne vojaščine dajo mnogo na verodostojnost in njihov matematični model, po katerem računajo izide bojev, mora biti skrbno prirejen času, v katerem se dogajajo. Velikost heksa in dolžina poteze v napoleonskem obdobju ni primerna za tisto v oklepnih ofenzivah, ko se enote gibljejo drugače. Ravno podrobno piljenje teh pravil predstavlja levji delež dizajna take igre in prepreči, da bi nek naslov neposredno prevedli v poljuben drugi čas. No, Koger je 1998 za svoj gigantski izziv našel gargantovsko rešitev, ki jo je poimenoval The Operational Art of War. Za ogromno izdelovalsko orodje, ki si ga mogel prirediti tako prvi svetovni kot zalivski vojni, se je skozi leta nabralo malo morje bojnih scenarijev, ki so najlepše zapakirani v trojki (Joker 156, 80).
Ampak ToAW je simulacija z množico podrobnosti, ki bo priložnostne špilavce kriče pognala v dir ob prvem vrgu uča nanjo. Nak, zanje imamo nekaj drugega.



Cyberstorm bo nemara privlačnejši, če povem, da je postavljen v svet Dynamixovega Earthsiega. Vas pa rotim, da se ognite dvojki, ker je zanič.



Tillerjevi seriji Battleground in Campaign Series je Matrix pred tremi leti izdal v prenovljenih edicijah. Za posamično hočejo okrog 25 evrov.



Prizorček iz ToaW da vedeti, koliko časa zahtevajo resnejši naslovi. Pod sleherno ikono se skriva skladovnica enot, ki vsaka zase zahtevajo pedantno pozornost. Poteza mimogrede traja uro in več.

NAMIZNO POVELJEVANJE

Za namizno vojaško strategijo v zelo stilizirani obliki bi lahko imeli že šah. Figure v tej starodavni igri namreč predstavljajo določene vrste vojaštva, kraljico pa so sprva imenovali 'minister' – kot vojni minister, zato je najmočnejša. Toda za zabeležene začetnike razprostiranja bojišč po mizah veljajo šele Prusi, ki so v začetku 19. stoletja s Kriegspielom urili svoje častnike. Praksa se je obrestovala in razširila še na ostale vojske, ne pa tudi med civiliste. Do komercialnega igričarjenja ni prišlo prej, kot ko je Američan Charles Roberts leta 1953 napravil namizno igro Tactics. Po nekaj tisoč prodanih izvodih je ustanovil Avalon Hill, ki je začrtal standarde in kot podružnica Hasbra obstaja še danes. No, peščica njegovih dizajnerjev se ni strinjala s počasnim izdajanjem naslovov in leta 1969 so okoli Jamesa Dunnigana osnovali Simulation Publications (SPI). Prehiteli so Avalon Hill in povzročili velik bum vojaškega namizništva, ki je doživel vrhunec leta 1980, ko so se posamezne igre prodajale tudi v 200.000 kosih. Za množico zanesenjakov se je rodil izraz 'grognardi', po Napoleonovih elitnih gardistih. Nato pa je SPIju zaradi slabih odločitev nenadoma spodrsnilo in 1983 ga je kupil TSR, založnik Dungeons & Dragons. Ta je z vrsto neumnih potez (ehehe) področje naposled pokopal in odtlej si ob konkurenci fantazijskih namiznic ter računalniških iger ni več opomoglo. Danes hardcore kartonske šestkotnice najdemo le še v omarah tistih, ki so bili na sceni, ko so se zgodila zlata sedemdeseta.

Dobrodošel, Korsun Pocket

Formula, ki je naposled ponudila zlato sredino med nedeljskim valom devetdesetih in zateženimi simulacijami od prej, je prišla iz studia Strategic Studies Group – SSG. Gre v bistvu za staro tvrdko, ki je nastala le malo za SSIjem in izdala kopico vsakovrstnih strategij, kot je znana serija Warlords. Konec osemdesetih so štartali z nizom vojaščin Decisive Battles, ki se je že na pogled ločil od ostalih po zelo ostri, pregledni podobi. Ducat let je trajalo, da so skozi nebroj delov pristop leta 2003 naposled izkristalizirali v Korsun Pocketu. Ta in njegovi nasledniki v seriji Decisive Battles of WW2 ter Battlefront (Joker 166, 85) so zgled, kako bi žanr moral napredovati. Barviti vmesnik ima velike številke in enostavno računanje izidov. Hkrati pa vsebuje vse mogoče podrobnosti, od oskrbovalnih linij, ki jih moramo skrbno varovati, do hkratnega napadanja iz več polj. Zadeva sicer ni tako na izi, da bi bila nov Battle Isle, in terja osredotočenost, a je istočasno dovolj globoka ter zadosti lahkotna. Žal zadnjim naslovom serije manjka vsebine, saj po pet scenarijev na igro polne cene ni nekaj, kar bi bil običajni špilavec pripravljen plačati. Ljubitelji vojaščin s(m)o pa tako ali tako ubrisani.



SSGjeva serija rodovnik kaže s tem, da boje predstavi kar z meti kock. To je nekaterim špilavcem podrlo iluzijo spopada in jo zato sovražijo.

Quo vadis, hex?

Največja nevarnost za šestkotnice so realnočasovne strategije z dejavnim premorom (active pause), ki omogoča bolj tekoče in realistično dogajanje. Poteznice imajo namreč obupno počasno mikroupravljanje, saj je treba pri večini enote premikati posebej, medtem ko jih v RTSjih enostavno objameš. Serija Airborne Assault si je prisvojila operativni teater, Hearts of Iron pa strateškega. Resnejše poteznice so tako vedno bolj v domeni nostalgikov in tistih, ki prisegajo nanje spričo šahovskega pridiha v pomerjanju s soigralci. Najtrše jedro namreč predstavljajo možakarji, ki jih boste vsak vikend našli za ekranom čakati na pošto z nasprotnikovo potezo. Ponavadi obdelajo nekako tri na dan. Ne hecam se. Druga pasma so tisti, ki prej kot bitko poženejo urejevalnik, kajti sleherni današnji naslov te sorte ga mora vsebovati, saj spričo majhnih studijev dolgoživost igre sloni na garaštvu skupnosti. DLC? Pajade.



Tistim, ki so se naveličali čisto začetniških naslovov, priporočam Advanced Tactics: WW2 in naslednico Decisive Campaigns: The Blitzkrieg from Warsaw to Paris. Zahtevnost: srednja.



Za trenutni vrhunec hardcore simulacij velja Grigsbyjeva War in the Pacific, v katero se brez dolgega dopusta ne spuščajte. Poveljevanje eskadram letalonosilk do letala natančno. Zahtevnost: visoka.

Po dvatisočem sta vlogo glavnih založnikov prevzeli hiši Matrix Games in Slitherine, ki sta se lani poleti povezali v skupno tvrdko in nadzorujeta celotno področje resnejših poteznic. Tu je dandanes kar živahno in razvijajo se zlasti preprostejši strateški naslovi, ki gradijo na Strategic Commandu. Za današnje stanje in predloge iger se ozrite na sosednje slike, medtem ko je na tronu žanra ta hip trdno vkopan še zelo frišen, decembrski naslov: Gary Grigsby's War in the East. Veteranskemu dizajnerju sapa še ni pošla, saj gre za gigantsko igro za najzahtevnejše.
Enostavnejše šestkotnice so medtem našle prostor na manjših formatih in med nedeljskimi špili, kot je Future Wars. Ni nenavadno, da uspešnica Advance Wars (tu ji pogledam skozi prste, da ima pravokotno karto) izvira z vzhoda, kjer se je rodil Nectaris. Serija za Nintendove ročne drkalice kaže, da lahko poteznico z napeto zgodbo in prijazno podobo mimogrede napraviš priljudno. Na peceju je skozi prejšnje desetletje poskušalo več naslovov, trenutni tozvrstni vrhunec pa je Fantasy Wars (Joker 175, 82) z nadaljevanjem Elven Legacy (J191, 71).
Edino, na kar lahko upajo privrženci najpreprostejšega heksanja, so tako izdelki vzhodnih in neodvisniških hiš. Bliskajoči se razčefuk gre pač bolje v prodajo, zato na velike projekte ne gre računati. Tudi v redu, bom napravil Wesnoth s tanki. Ampak še prej grem pretepst britanske padalce pri Arnhemu, bbl. *spet zaspi ob zori*

ZASTONJSKO SATOVJE

Marsikatera od v besedilu omenjenih iger je že zastonj, tu pa jih je še nekaj, ki se ne dajo in živijo dalje na vsemreži.

Battle for Wesnoth, Wesnoth.org: dušni naslednik Fantasy Generala je ne le najuspešnejši potezni projekt, marveč eden najboljših zastonjskih sploh. PGjevska preprostost in ogromno vsebine. Ogled obvezen.

People's Tactics, Advancedtactics.org: zastonjski predhodnik kultne Advanced Tactics je najboljša izbira za tiste, ki se jim Panzer General zdi preveč preprost.

VASSAL engine, Vassalengine.org: odprtokodno orodje za prenos namiznic v digitalno obliko z zvrhanim kupom vsebine, tako zastonjske kot plačljive. Vse od Star Wars do Špartancev. Hexwar, Hexwar.com: nalinijski igralni servis, ki uporablja scenarije na osnovi Squad Leaderja. Nekaj prvih je zastonj, nato je treba pljuniti denarce.

WeeWar, Weewar.com: priljuden spletni večigralski klon Advance Wars.

LGeneral, Lgames.sourceforge.net: linuksaški posnetek Panzer Generala.

Advanced Strategic Command, Asc-hq.org: zanesenjaška predelava Battle Isla 2.



Ironija je, da je trenutno najboljši klon Panzer Generala fantazijska igra. Ob tem Fantasy Wars pogleda v smer frpjk, kajti enote ob napredovanju z izkušnjami odklepajo sposobnosti. Zahtevnost: nizka.



Strateške navdušence lahko veseli pestra ponudba dostopnih in vsebinsko naphanih naslovov, kjer izstopata WW2: Time of Wrath ter Commander: Europe at War (na sliki). Zahtevnost: srednja.

PlayStation®Move Features

PlayStation® Network

18
www.pegi.info

POZNAJ SVOJEGA SOVRAŽNIKA

KILLZONE® 3

NJIHOV SVET. NJIHOVA OROŽJA. NJIHOVA TAKTIKA.

Če bi rad preživel na Helghastu, boš moral poznati sovražnika. Razmišljaj bolje od njih, porazi jih in zaobvladaj njihova orožja. V boju pa si lahko natančnejši, če uporabiš PlayStation®Move.

IGRA JE ŠELE ZAČETEK

si.playstation.com





PS3™
PlayStation 3

SONY
make.believe



Quattro se sooči s podobnimi tegobami, kot so napadle njegovo lordstvo, le da se kamnita zalega pri njem pojavi v nekem drugem organu. Od strašne bolečine, ki spremlja izločanje, se skorajda spontano vžge.

Ene od tokratnih tem nisem izbral po naključju. Prejšnji mesec ste lahko v uvodnjaku prebrali, kakšne zdravstvene težave si je nakopal ljubi urednik. Nato pa je le nekaj dni pred pisanjem teh vrstic še mene doletela kristalna nadloga, ki rovari po sečilih. V spoznanje in opomin se je zato kar samo ponujalo pisanje o teh sitnarijah. Pa še o čem drugem, jasno.

Kako pride do samovžiga?

Požar je ena od katastrof, ki se jih ljudje najbolj bojimo, a smo hkrati dobro organizirani, če do njega pride. Sploh Slovenci, kjer ima vsaka vas gasilsko društvo. Že otroke učimo, da se ne smejo igrati z vžigalicami, pazimo, ko delamo z vnetljivimi snovmi, in se na splošno trudimo, da rdečega petelina ne bi spustili na prostost. No, ogenj je ponavadi treba podkuriti. Za to lahko poskrbita nemarno odvržen cigaretni ogorek in pregrevanje aparatov, dostikrat pa odslužena napeljava, ki povzroči iskro ali kratek stik.

Toda v določenih, sicer precej redkih primerih izvora ognja enostavno ni. Takrat govorimo o samovžigu. Do njega večinoma pride pri nepravilnem skladiščenju organskih snovi, recimo sena, pistacij ali moke. Tudi hlevski gnoj se zna vžgati. Razlog je previsoka stopnja vlage v kupu.

Čudno, porečete – da bi stvar zagorela, ker je preveč mokra? Natanko tako. Dovolj visoka vlažnost v hranljivi snovi je raj za bakterije, zaradi katerih pričnejo hraniva razpadati ali se kisati. Pri obojem se sprošča toplota. Temperatura v notranjosti kupa lahko hitro tako naraste, da preseže prag samovžiga. Potem imaš namesto krme za živino in gospodarskega poslopja kup pepela. Ter svežo pečenko.

Bolj razvpit fenomen je samovžig pri ljudeh. Skozi novejšo zgodovino je opisanih nekaj sto primerov, ko so ljudje zagoreli brez kakršnegakoli očitnega vira. Teorij, kako pride do tega, je nebroj in z njimi se redno ukvarjajo parapsihološki magazini. V praksi pa ni niti enega dokazanega primera, da je dejansko vzrok spontani samovžig. Strokovnjaki zato domnevajo, da gre ob večini dogodkov v resnici za udar strele, iskro statične elektrike ali spanje s cigareto. Bolj divje hipoteze pravijo celo o telesu, tako prepojenem z alkoholom, da se vžge – na tak način sta negativce v svojih knjigah podkurila Charles Dickens in Jules Verne.



Če zagledate človeško baklo, je nekdo reveža polil z bencinom in ga zažgal. Pri samovžigu truplo namreč zgolj tli in se smodi.

Kakorkoli, pri ljudskem samovžigu naj bi bila najvažnejša maščoba. Najbolj verjetna teorija predvideva, da človeški bakli kot vir goriva rabi zaloga špeha, ki se začne ob vročini izločati iz celic, kar organizem napravi za velikansko lojenko. Dokazano je, da bi se v zaprtem prostoru truplo po dnevu ali dveh dejansko osmodilo do pepela, za njim pa bi ostal le kak kos stopala ali dlani. Brez posebne škode za neposredno okolico, saj smo slabo kurivo. Ne, ne boste se kar tako vžgali, zatorej lahko mirno spite. Le ne s prižganim čikom!

Zakaj se v telesu delajo kamni?

Ko smo mladi, mislimo, da smo neranljivi. Nakar počasi pridemo v leta, ko začne organizem z obrestmi vračati vse, kar smo mu hudega storili. Ena najbolj zoprnih zadev, ki te lahko doletijo, so kamni. Imamo sicer to srečo, da v prebavnem traktu ne tvorimo bezoarjev, torej okamnelih skupkov dlake, vlaken in blata, dasi nam kaki stari šparglji vseeno efektivno zamašijo zadnjik. Fašemo pa lahko čisto prave kamne v žolčniku ali v ledvicah. Prisotnost tovrstnega tujka ni le jako boleča, brez primernega zdravljenja je lahko smrtno nevarna.

Žolčni kamni začno pogosto nastajati, ko se človek bliža štiridesetemu. V glavnem so sestavljeni iz holesterola. To zdaj ne pomeni, da dobiš kamne, če žreš s holesterolom nabito hrano. Razlog bržkone tiči v zmanjšani aktivnosti hormona melatonina, ki uravnava razgradnjo te danes tako osovražene substance v žolčna barvila. Popularno ga imenujejo nočni hormon, saj ga epifiza izloča le, ko smo v temi. In ker si razviti belci redno delamo iz noči dan, smo si s tem verjetno prislužili neljube tujke v jetrnem privesku.

Zmanjšana mobilnost modernega človeka, ki večino dneva presedi, takisto pripomore k temu, da bi se morebitni kamni izločili že, ko so mičkeni. Med drugimi vzroki navajajo čezmerno telesno težo, cirozo jeter in predvsem menopavzo pri ženskah, saj slednje obolijo kar petkrat pogosteje kot moški. Stres, čeprav nekateri menijo nasprotno, kamnov ne povzroča. Ga pa vedenjske spremembe, ki so posledica tega stanja – neurejena prehrana in zmeden spalni cikel.

Pri manjših kamnih simptomov niti opazimo ne in jih ponavadi izločimo brez težav. Pogosto se zgodi, da zdravniki slučajno odkrijejo kamne z ultrazvokom, pacient pa nima težav. V takih primerih svetujejo operacijo, vendar ne spada med nujne posege. Večji kamni pa lahko zamašijo žolčevod, kar je ne le brutalno boleče, marveč življenjsko nevarno, ker žolčnik potem poči. Takrat je nujno iti pod nož. Brez žolčnega mehurja lahko živimo normalno, ker jetra še vedno proizvajajo to za prebavo pomembno tekočino. A ker potem slabše presnavljaš maščobe, je bolje jesti večkrat na dan in po malem.



Včasih so ti kamenje in pesek, pobran iz žolčnika ali ledvic, dali v kozarčku kot trofejo. Danes praviloma vse to roma med nevarne odpadke.

Veliko pogostejši so ledvični kamni, ki grenijo življenje predvsem moškim. Največ je oksalatnih kamnov, ki tvorijo kar štiri petine vseh primerov (preostanek so fosfatni kamni in kristali sečne kisline). Nastanejo zaradi z oksalno kislino bogate hrane, kot so čokolada, rabarbara in špinača, nizkega vnosa kalcija ter prebitka beljakovin. Visok delež proteinov v obroku namreč zakisa urin in telo prične v ledvice pošiljati kalcij, da bi zvišal pH. Oksalati se z njim neznansko radi vežejo, nakar pričnejo kristalizirati. Rezultat je kamenček z robovi, ostrimi kot rezilo britvice. Če ima premer manjši kot 6 milimetrov, ga ponavadi po treh dneh bolečin izščiješ, medtem ko so večje skale nekoč zahtevale operativen poseg. Danes jih večinoma razbijajo z ultrazvokom, nakar gre ostri drobir ven po naravni, boleči poti. Proti njim se borimo predvsem z zadostnim žlampanjem tekočine, tako da škodljive snovi sproti spiramo iz telesa. Zaradi blagega diuretičnega učinka je dobrodošlo pivo, a pretiravati na gre. Pomagajo še kalcijeve tablete in manj žretja čokolade. Glede na to, da ledvične kamne vsi opisujejo kot najhujšo bolečino (ja, hujšo celo od poroda), si jih vsekakor ne želite.

Dost mam. Ne iger, ne oglasov med filmi, celo ne Eme 2011, ki je bila kljub izbiri hudo neprimerne (beri: preveč kompleksne) pesmi in Majinemu nosljanju najboljša po letu 2005. Nak. Dost mam tega, da se moram zadnje čase skoraj povsod aktivno brzdati, da moj lektorski jaz ne doživi infarkta in/ali ne odide na klavski pohod. Odnos Slovencev do lastnega jezika je namreč v primerjavi z recimo tistim izpred desetih let šel v take franže, da se čudim, da sta gospoda Janko Kos in Jože Toporišič še med živimi. Verjetno okoli hodita s črnima prevezama čez oči in ipodoma na ušesih.

Verjetno misliš, da bom udrihal čez splošni nivo jezikovnega komuniciranja na internetu, kjer forumi vsakomur odpirajo možnost, da pokaže, česa se ne spomni več iz osnovne šole. Ampak ne gre za to. Sem povsem vajen, da je 'navaden' človek slovenščine nevešč. Ni čudno. Učiteljice ubogo učenstvo že v osnovni šoli posilijo s Cankarjem in Gradnikom, ki sta prevelika zalogaja celo za tridesetletnike (podobno je s Shakespearejem pri angleščini, ki spada kvečjemu v četrti letnik srednjih šol, ko ima človek za sabo že vsaj en spolni odnos in probleme z bankirji), s čimer ga odvrnejo od kakršnekoli ljubezni do maternega jezika. Medtem ko je že sama zgradba podalpske sprahe zakomplicirana do amena – vse te sklanjatve, spregatve, odvisniki, glagolniki, vejice ... Občudujem vsakega tujca, ki se nauči govoriti, kaj šele pisati slovensko. Če bi rad denimo do kraja zatrl kakega Japonca, mu spusti besedne torpede, kot sta 'čmrlj' in 'nahrbtnik'. Nikdar več si ne bo opomogel od zlomljene čeljusti in skurjenih možganskih celic.

Druga pesem pa je javna raba jezika pri tistih, ki bi morali v to vlagati več skrbi. Samoumevno je, da bo Janez, ki gre na RTVSlo.si penit čez Janšo, Golobiča, Mazejevo, šolski sistem, cene bencina in fosfate v motovilcu na tržnici, tipkal po sistemu 'piši kao što govoriš'. Nepopisna, da ne rečem narodna sramota pa je, da imamo državno banko NLB, ki se diči s sloganom 'Vem zakaj' – BREZ VEJICE!!!!!111enaena. Vsakič, ko po televiziji vidim njihov oglas, se nekaj v meni začne spraševati, če so jim geslo pisale bosanske snažilke. Pa celo one in četrtošolci bi vedeli, da je med tema besedama vejica.

Takih brezvejičnih primerov je v občilih še nečkoliko, recimo 'Kupujem tam kjer nekaj veljam' trgovske verige DM. Vejica pri njihovih tržnikih sproža epileptične napade in kriminalna dejanja, zato je treba to nesnago zatreti. A se mi ni treba ustavljati pri tem. O, ne. Doživljamo recimo poplavo ignoriranja zanikanja z rodilnikom. 'Nisem kupil kos kruha' je namreč neskončno teže reči kot pravilno 'Nisem kupil kosa kruha', kar se je skozi zadnja vrata pritihotapilo tudi na nacionalno TV in v časopise, kot je Dnevnik. Očitno nimajo denarja za lektorje, ki imajo več kot en letnik faksa. Za varnostne vede. Dalje je zločin uporabljati svojilne zaimke. 'Vnesite vaš elektronski naslov za nagrado!', nas nadirajo s spletnih oglasov, ker 'Vnesite svoj elektronski naslov za nagrado!' bi bilo preveč izumetničeno, da bi Micka iz Petišovcev razumela. Treba je namreč naslavljati najnižji skupni imenovalec in hej, če se rulj po forumih izraža, kot bi prašiči vkup črke metali, moramo to prenesti v javno rabo. Spomnimo se na to naslednjič, ko bomo hoteli imeti zakone, ki vladajo ljudjem. Jok, ljudje vladamo zakonom. Cigani raus!

Če se moram s cinizmom odzivati na tako temeljne zadeve, kot so vejice, zanikanje s tožilnikom in svojilni zaimki, ni presenetljivo, da sem že zdavnaj nehal zaznavati 'manjšo' jezikovno nesnago. Recimo novinarje, ki v enem manjšem odstavku sedemkrat napišejo besedo 'tudi', in javnimi osebnostmi, ki divje uporabljajo mašila, kot je kozlanja vredni 'bom reku'. Jah reč, a ne!!! Starega žolča ob rabi 'igrice' in raznih drugih računalniških izrazov, kot je spomin proti pomnilniku (prvega imamo ljudje, drugega stroji), pa ne kanim pogrevati. Naj počiva, kamorkoli že se je izlil.

Ampak ni mar to zgolj kreativna raba jezika, tako kot v Jokerju, kjer mešamo raznotere sloge in se ne bojimo na isti strani uporabiti besed, kot so šeprtljav, pizda, dasiravno, prišedši ter ejlien? Ni. Je le bedno neznanje, podobno naključnemu trosenju nabojev mentalno bolnega pacienta po ulici v primerjavi z našim hladnokrvno natančnim pošiljanjem izstrelkov v sredino slogovne tarče. V farbovitem magazinu sicer srečate nenavadne, izvirno prepognjene, včasih tudi skrivenčene in zapohane besede. Toda izven nesrečnih zatipkanosti in naključnih zgrešenosti ter par zavestno prikrojenih zapovedi (ne raba vezaja pri kraticah, pisanje Božiča z veliko) so vse uporabljene v skladu s pravopisom in razumom. Vse je pod kontrolo. Nč bat.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

==============================

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. COD BLACK OPS	84
02. STARCRAFT II	89
03. WORLD OF WARCRAFT	666
04. NFS HOT PURSUIT	73
05. DRAGON AGE: ORIGINS	92
06. MODERN WARFARE 2	81
07. THE SIMS 3	86
08. NEED FOR SPEED: SHIFT	84
09. GRAN TURISMO 5	88
10. TEST DRIVE UNLTD 2	73

==============================

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DUKE NUKEM, DEUS EX 2, NFS SHIFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Mirzo Tatarević iz Solkana (Blood Stone za xbox 360)
- Ivana Baučar iz Ljubljane, (NHL2K10 za xbox 360)

==============================

Kako veš, da si resnično odvisen od iger?
Naučil si se japonsko samo zato, da jih boš lahko več preizkusil.



Tole je Tiffany in je res seksi. A kot pri mnogih takih dekličih te vse mine, ko vidiš celotno galerijo. V Jokerju objavimo tiste slike z začetka, dočim so končni prizori najmanj globoko ginekološki, mnogokrat pa vključujejo celo zelenjavo. In zamorce.

Ime Test Drive dandanes nima posebnega zvena, a pred dobrima desetletjema je pomenilo mnogo več. Prvi in drugi del, izdana koncem osemdesetih, sta bila na tedanjih sistemih jako igrani dirkačini, pravzaprav edini s tapravimi superšportniki in pogledom izza volana. Čeprav špila, ki smo ju igrali na spectrumu in osemmegaherčnih PCjih, danes delujeta kot izmenjevanje diapozitivov, smo se tistihmal zabavali najmanj nič manj od sodobnega tiščanja v Need for Speedih in Gran Turismih. In ni nas motilo, da sta bila v dvojki, imenovani The Duel, le dva žlahtnika, ferrari F40 in porsche 959. Žal pa se je slava niza oziroma ekipe Accolade z drugim poglavjem končala, saj so nadaljevanja in džipovski odvrtki serijo le sfižili. Preporod je nekoč zlata blagovna znamka doživela šele leta 2006, ko je Atari zaupal razvoj francoskemu studiu Eden Games.

Ekipa, ki je dotlej dirkačine zvečine le predelovala, je naredila nič manj kot mojstrovino in žanr dvignila nivo više. Igranje v Test Drive Unlimited (Joker 165, 85) je temeljilo na svobodni, uživantski vožnji po prostranem otoku in na bolj osebnem pristopu, saj smo se bavili s kupovanjem hiš ter cunj za svojega avatarja. Za nameček je bilo večigralstvo brezšivno vpeto v izkušnjo in med prevažanjem naokoli smo srečevali žive igralce, ki smo jih lahko instantno pozvali na dvoboj. Prvič in pravzaprav edinkrat smo izkusili tovrstno svobodo z bolj resnim volaniziranjem in licenčnimi avti.

Neomejena dvojka – opis

Temelj nadaljevanja, od taistih avtorjev storjenega, ostaja enak izvirniku, vsebino pa so poglobili, nadgradili in razširili. Edinstvenost igre ostaja osebni, človeški odnos, nad katerega mankom v dirkačinah se često pritožujemo. Špil se zato ne otvori s plehom, oktani in kurjavo gum, marveč z bazensko žurko. Kamera zaokroži nad prisotnimi, mi pa si izberemo enega od likov, ki nas nato pooseblja skozi pogoste vmesne sekvence in v večigralstvu. Človečka moremo preobleči, kupovati bajte in jahte ter jih celo opremljati. Če nam avatarjev videz ni pogodu, ga lahko pošljemo pod nož in mu fris podrobno preuredimo. Našega šoferja označuje tudi izkustveni nivo, ki je seštevek tekmovalne uspešnosti, zbirateljstva, odkrivanja in družabnosti. Razvoja lika po svoje oziroma premetavanja izkušenjskih točk pa ni.

Drugi poudarek je na divljenju nad pločevino. Avtomobile kupujemo v zaresnih salonih, primerjamo podatke, jim odpiramo duri, se razgledujemo po notra-



Elementarne razlike napram prvencu: dodali so Ibizo, vreme in pot sonca, mopedi so izpadli, vpadli pa so terenci. Nekatere gričevnate stezice so hude, a hkrati trd oreh. Velikokrat jih zatorej ponavljamo.

Test Drive Unlimited 2



Šole vožnje so obvezne za udejstvovanje v kateremkoli razredu. Po velikokratnem ponavljanju sem se resno vprašal, ali sem postal motorični idiot. To zarukano posilstvo je velik odboj.



Fizika obnašanja avtov je zadovoljiva (dasiravno se najde veliko čudnosti), ne pa tudi, kar se tiče celotnega dogajanja. Luže se nabirajo na klancih, mnogo ograj, količkov, grmovja, gredic in živih mej je nepremičnih in zavetrja oziroma zračnega upora igra ne pozna.



Računalniško vodeni policaji obstajajo, a so nepomembni. A če jim kdo od živih voznikov prevečkrat naredi silo, imajo soigralci možnost, da se prelevijo v modrega drekca pekca in se zapodijo za njim. Ob večkratni uspešni ustavitvi delikventa dobiš miličniško uniformo in greš v bar Pri modri ostrigi.



Igra ima dobro predstavitev. Pogled na zemljevid kamero brezšivno dvigne iz avta na nebo in nato nazaj, tole pa je čakalnica pred večigralsko dirko. Nasprotne avte si lahko tako dodobra ogledamo z vseh strani.

njosti, gledamo v resnične prikazovalnike in jih fotografiramo. Različnih modelov je več kot sto in segajo od golfa in alfe mito prek ameriških novodobnih mogot do 1200-konjskega veyrona super sport. Japoncev je komaj kaj, lambotov, BMWjev in porschejev sploh nič, v veselje tifosov pa nabor vključuje kar trinajst ferrarijev. Med njimi ni testarosse in F40 iz prvencev, sta pa 458 italia in kronski bolid FXX. Dodanih je še nekaj terencev tipa Q7, tuareg in H3, zakajti po novem se podimo čez drn in strn. Mopede pa so zaenkrat umaknili, ker niso bili dobro vodljivi, in jih bodo v dodelani obliki izdali naknadno.

Kariero pričnemo na sredozemski Ibizi, kasneje pa znova obiščemo glavni havajski otok Oahu. Ozemlji imata skupaj več kot 3000 kilometrov precej raznolikih cest, kar naredi TDU2 za najbolj obsežno igro. Celoten teren je preslikan verno in v pravem merilu, mesta so tam, kjer morajo biti, od oka so videti kot resnična, cestišča pa so malo poenostavljena. Za povrhu se izmenjavata še dan in noč ter občasno se razbesni nevihta. Vozakanje naokoli je spodbujano, saj na tak način dobivamo pike za raziskovanje, odpiramo poti za kasnejše hitro teleportiranje in odkrivamo nove štacune. K temu nas dodatno motivira iskanje starih karoserij, ki nam dajo zbirateljske avtomobile, in fotografiranje lepih razgledov.

Osrednja nit enoigralstva je napredovanje po prvenstvih različnih razredov. Vsako je združek več tekmovanj, med katerimi so najbolj pogosta skupinsko dirkanje in solerska vožnja na čas. Zvečine so speljana po cestah, saj je dirkališč komaj kaj. Težavnost je zaradi ozkega cestišča, nebroja ovir in mnogih pravokotnih zavojev privzeto višja od sorodnic. Kljub trem nivojem realizma in dobremu nadzoru tako z joypadom in volanom kot s tipkovnico se avtomobili vedejo v smeri resničnosti, precej bolj od NFSjev. Jasno se čuti, katera oziroma koliko je gnanih koles, razlike pa so prav tako med posameznimi avtomobili. In nenazadnje gre izpostaviti dobro razdelane zvoke mašin.

Multiplayer v TDU2 ni ločena postavka v meniju, marveč je kot v predhodniku vedno prisoten. Igra je namreč vseskozi povezana in okoli nas drvijo drugi živi igralci. Z njimi smo lahko prijatelji, lahko jim poblendamo in jih povabimo na dvoboj, moremo se udeleževati pripravljenih tekem in organizirati svoje dirke z veliko parametri, vključno z lastno traso. Za piko na i se združujemo v avtoklube, ki so nekakšna vzporednica gildam iz fantazijskih spletščin. Tako povezani nato skupinsko tekmujemo z drugimi klubi in imamo dostop do nekaterih najžlahtnejših avtomobilov, ki jih kot samotarski šofer drugače ne moremo izkusiti, na primer do lotusa 2-eleven ter gumperta apollo.

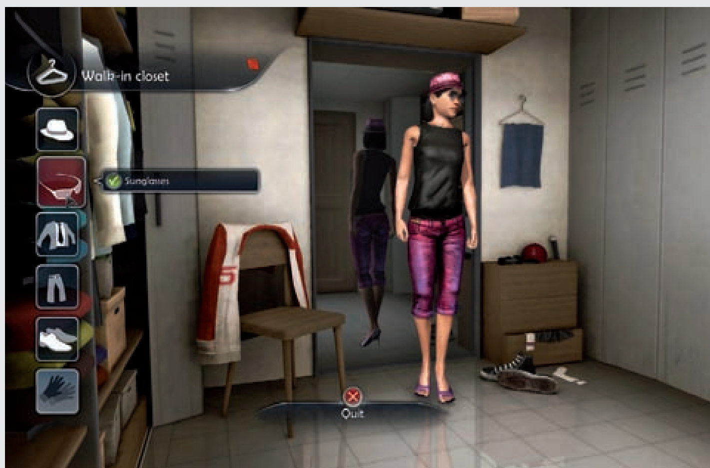
Omejena dvojka – mnenje

Na žalost pa moje mnenje o igri ni tako rožnato, kot se bere njen površinski opis, in v resnici je TDU2 manj privlačen od marsikaterega konkurenta oziroma zna igralca hitro odbiti. Na kratko povedano je odvijanje počasno in duhamorno, ter često nima ničesar skupnega z osnovnim namenom, torej dirkanjem. To se pokaže že na samem začetku, ko mine debela ura, ti pa še vedno nisi prišel niti do prve normalne dirke. Prva zavora je ravno omenjena osebna nota, ki pomeni dosti gledanja brezveznih animacij in poslušanja amaterskega govora. Polžje sprehajanje po štacunah takenako ne pripomore k dinamiki in včasih bi si zaželel, da bi bilo moč vse postoriti skozi menije. Oziroma da trgovin, razen avtomobilskih, sploh ne bi bilo. Slačenje in oblačenje lika ter kupovanje kredenc so bolj sami sebi namen, zlasti ker ni posebne izvirnosti, ki bi prispevala k jasni raznolikosti igralcev. Posplošeno povedano lahko izbiraš med nekaj različnimi kosi cunj v mnogo barvah, nikakor pa si ne moreš za šoferja ustvariti modrega Na'vija v krznenem plašču in plavutkami na nogah.

Drugi košček tega minusa je obvezna turistična vožnja po otokih, saj se lahko po zemljevidu na dirko ali ali v delavnico prežarčiš le, če si se že kdaj peljal do tja. Ne rečem, da zamisel ni zanimiva, in spočetka ti zaradi spoznavanja taka vožnja čisto dogaja. Na dolgi rok pa marsikomu, ki išče instanten adrenalin, ne bo. Glede na tak ustroj sem pričakoval mnogo skrivnosti



Takole je videti divljenje nad avtom v salonu. Zunanjost in notranjost stoenega modela je pravilno zmodelirana, vseeno pa je pločevina v akciji videti nekam plastična. Del grafike ne prepriča, čeprav je drugače učinkov nemalo, od vode na cesti in steklu prek zrcaljenja na laku do jutranje zarje.



Detajlno oblikovanje obraza in preoblačenje je zadnja leta sila moderno, najsi gre za akcijade tipa Godfather, frpjke ali dirkačine. Nekaj specialnega ta komponenta v Test Drive Unlimited 2 baš ni. Lahko pa tvoj avatar pri druženju z živimi gestikulira in celo sede na sovozniški sedež. Šlatanja vseeno ni.



Tipična dirka: v določenem času moramo prepeljati do cilja skozi ducat vratc, pri čemer nam vožnja izven ceste daje penale. Super za občasno udinjanje, tu pa je ta način mnogo prepogost in najtežji. Otipljive nasprotnike na stezi je moč ovirati, fantomskih pa ne.



Havaji imajo tipične valovite ceste, na Ibizi pa je čuda krožišč. Tale je ob vstopu v mesto Sant Antoni, sredi katerega bi moralo stati Kolumbovo jajce. A ga ni. Čudno, kajti ostale znamenitosti so.

v obliki vsaj vratolomnih skakalnic, a v resnici ni nikakršnih pretiranih zanimivosti, le bolj ali manj 'realistične' urbanistične sestavine. Nasploh se mi zdi izbira tapravih otokov in s tem gromozanske površine prej cokla. Po vseh krožiščih, ozkih izvozih, križiščih s čuda štang, ki ovirajo sekanje, in kozjih hribovskih stezicah se mi je prav stožilo po pravljično speljanih širokih progah Hot Pursuita. Ibiza, prosim lepo? Saj niti poštene avtoceste nima.

Omenjena počasnost se kaže tudi med samim dirkanjem. Šofiranje ni lahko, nekaj zaradi fizike, nekaj zaradi precej zajebanih prog z gosto nasejanimi robnimi 'nepremičninami'. (Poškodb, razen na laku, ni. Kar je pravzaprav v redu.) Zato je reštartanja precej in s tem jeze, predvsem na tekmah, ki jih vozimo na čas. Te so najbolj zahtevne in jih je pretirano veliko. Se je zgodilo, da sem bil preklinjaje cel večer za volanom, pa sem komajda odvozil eno samcato prvenstvo, sestavljeno iz šestih dogodkov. Za docela linearno napredovanje je namreč potrebno brezpogojno zmagovati, kar je oboje samo po sebi nezaslišano nazadnjaško.

Za piko na i morjenju duha pa skrbijo še šole, skozi katere moramo za vsakega od šestih ali sedmih razredov. Lekcije vožnje med količki, ponavadi jih je šest, ne predstavljajo le časovne potrate, marveč obenem hudo obrabo živcev. Tudi tu je ponavljanj nešteto in ker čas teče, lahko začneš izziv opoldne, po desetem ponavljanju pa se zvečeri in še ulije. Ko sem enkrat z nemirnim astonom v stoto zadel količek, sem dobil dobesedno peno na usta, nakar se nisem igre dotaknil več dni. Pravzaprav se je ne bi nikoli več, če mi tega ne bi narekovala služba.

Znabiti, da se te zamere berejo kot pretirano cepidlaštvo. A ni tako, saj na kupu resnično tvorijo velik neprivlak in izgubo časa, s čimer se strinja levji delež skupnosti, ki zaradi kakovostnega večigralstva vse to vzame v zakup. Resda je bilo marsikaj od naštetega že v enici, a vseeno imam v spominu boljšo izkušnjo. Manj morečo, predvsem pa frišno.

Mešani občutki

Zmotilo me je nadalje, da špil prav ničesar ne da na rekorde. Ne beleži in ne sporoča vmesnih časov ter najboljših krogov, o posredovanju le-teh prijateljem in o ghost caru pa je moč le sanjati. Želel bi si takenako več kot le dve radijski postaji, katerih muzika in reklame so ponavljajoče tako kot naše dirkanje. Zlasti pa moram pograjati umetno pamet, ki v bistvu ne obstaja, saj ostale avtomobile po tračnicah vodijo kar vnaprej napisane skripte. Zato dirke proti njim ne nudijo nobenega pravega izziva in temu primerno je vzdušje. Bržda se tega zavedajo celo razvijalci, kar je razlog, da je takih tekem relativno malo in je poudarek na gonji na čas. Kurc, pa taka dirkačina.

Navkljub avtomobilski poželjivosti in želji po razlikovanju sta tunanje in ličenje pod pričakovanji. Prvo je v obliki paketov, katerih razpoložljivost nam narekujeta postavki, koliko štoparjev smo prepeljali in koliko karoserij starih krntij smo odkrili. Kar je nov pokazatelj, kako nas posiljujejo z dodatnim dolgovezjem. Kozmetika pa je omejena na zamenjavo felten in mučno ubadanje z nalepkami, dočim dodajanja plastike in zakrilc ni. Vendar bi to sedlo bolj od kupovanja pričesk.

Lagal bi, če bi trdil, da panoramska svobodnjaška vožnja z dobrim avtom ni uživantska. Je, in določeni prizori znajo jemati dih. Lahko se zapeljemo do Pearl Harborja, obiščemo marino v Eivissi, gremo do plaže Waikiki ali se izgubljamo po ulicah Honoluluja. Ali to je večini kratkoročna zabava in že 50-kilometrska vožnja s havajskega letališča do prestolnice hitro zdolgočasi. Avtorji so resda dobronamerno želeli ustvariti ultimatno avtomobilsko izkušnjo in drvenje s 500 konji po hitrih cestah ti jo mnogokrat da. Toda kaj, ko dolge uvodne ure, tudi deset in več, gonimo slabe avtomobile po lokalnih ulicah in se ukvarjamo z avtošolo. Poleg tega vsi elementi niso dovolj razdelani ali pa so vstavljeni na silo. Brez sprenevedanja: dirkačino kupiš zaradi dirkanja, toda če kot puščavnik ob koncu dneva potegneš črto, ugotoviš, da si si večino časa z eno roko zehaje podpiral glavo ali besno ponavljal ene in iste ovinke. Vzdušno dirkal pa si le drobec tega vložka.

Ja, večigralstvo je kul, o tem ni dvoma. Toda večigralstvo je navsezadnje že privzeto kul in med samim tiščanjem proti drugim človekom sem se zabaval ter potil tudi v bednem NFS Online. Tukaj je resnici na ljubo ta del dosti boljši in ni je igre, kjer bi lahko užil sto in več kilometrske dirke z najjačimi superšportniki ter dobrimi sotekmovalci. A enoigralska tlaka je še vedno hrbtenica in obvezni del TDU2, saj drugače nimaš ne dobrega avta, ne odkritih cest, ne pisane košulje. Zato pred nakupom posvarim: iskalec hitre akcije, ki nima časa na odmet in se ne želi klansko vezati, naj se ozira za drugimi izdelki. Kdor pa ima rad brezciljno raziskovanje, odkrivanje poslednjega koščka zemljevida in zbirateljstvo ter se igri spletno predaja na dolgi rok, bo našel v TDU2 veliko zapomnljivih trenutkov. Založnik konec koncev obljublja pogoste DLCje, ki baje ne bodo le paketi novih avtov.

***LordFebo* ne pomni igre v svoji karieri, ki bi ji tako stežka dal oceno, saj se mu je kljub nekaterim nespornim kakovostim resnično zamerila.**

73 **edinstvena svobodna izkušnja ✔ res velik ozemeljski projekt ✔ avtomobilska strast ✔ uživaško večigralstvo, ki je več od samega dirkanja ✔ duhamorna počasnost napredovanja ✖ neobstoječa umetna pamet ✖ neprestane dirke na čas ✖ posiljevanje z določenim počutjem ✖ Eden Games / Ata-**



Tako bedne umetne pameti pa še ne. Programerji bi morali del ur, ki so jih pustili v fizikalnem pogonu in avtomobilskih modelih, vložiti v razvoj AI. Zato so dirke v tem oziru nevzdušne, saj tekmovanje z nekom, ki brezosebno vozi po tiru in je vnaprej določen, da bo najmanj drugi, pač ni privlačno.



Bravo jaz, našel sem avtomobilsko razvalino, s čimer sem si zvišal raziskovalno komponento, kar mi bo odprlo pot do navih mokasinov in frufruja. Drugače najdbe prinesejo hude avtomobile, kakršna sta citroen 2CV in volkswagen beetle, znana kot spaček in hrošč.

unlimited

www.unlimited.si
m.unlimited.si



Magicka



Veliki kačon je prvi pravi primer tipičnega šefa. Ranljiv je samo v glavo, ki jo nastavi redko, a s predvidljivim gibanjem.



Zmaju je ime Fafnir. Razvijalcem raje nisem povedal, kako pomenljivo je njegovo ime v našem jeziku. Priimek Burninator je podedoval po Trogdorju!

Kar redno se že dogaja, da od kakega neznanega neodvisnega razvijalca dobimo biserček. Magicka novopečenih švedskih Arrowhead Studios zagotovo spada mednje in glede na to, da gre za debitantski naslov, so se izkazali.

V igri prevzameš vlogo stereotipnega neimenovanega čarovnika s kapuco čez glavo, ki ga veliki učitelj Vlad (zagotovo ni vampir, kje pa!) pošlje na epsko nalogo poraziti najhudejšega coprnika, kar jih je kdaj blodilo po deželi in se ima vsak čas osvoboditi spon, v katere so ga vklenili pred davnimi leti. Ta vključuje pohod naravnost naprej skozi petnajst dolgih in ozkih stopenj hodniškega tipa, ter mnogo radostnega pobijanja. Diablovščina, se pravi? Nak. Ni inventarja. Ni stranskih kvestov. Ni izkustvenih točk. In nobenih statistik, ki bi jih višali. Coprnik ima ves arzenal na razpolago že od samega začetka. V eni roki držiš fizično orožje, ki je prvenstveno namenjeno boju od blizu, v drugi svojo čarobno palico, ki kuri na daljavo. Občasno naletiš na drugačen meč ali čarobno krepelo, toda ko ga pograbiš, moraš prejšnjega pustiti za sabo. Čista akcijska igra, torej, tako kot prastari Commando z avtomatov. Da pa ne bi šlo zgolj za akcijado, v kateri pač nastopa čarodej, poskrbi zelo svojevrstno čaranje.

Elementi, na pomoč!

Coprnije namreč sestavljaš sam, tako da krepelo napolniš z elementarnimi silami: vodo, ognjem, elektriko, življenjem, ščitom ... Osem jih je in so prikladno obešene na tipke od Q do R ter od A do F, skombiniraš pa jih lahko največ pet. Vsak element ima že sam po sebi razdiralno moč, nekatere pa je moč združiti v nove elemente, recimo paro iz ognja in vode. Če pari dodaš elektriko, ji škodo malodane podvojiš. Poleg tega imajo elementi različne pojavne oblike. Eni so pršec, drugi izstrelek, spet tretji so žarkovni. Združevanje spreminja tudi te – hladni piš bo v navezi z mističnim elementom postal ledeni žarek. Pa še razlika je, ali jih uperiš nad zlobneža ali jih pričaraš nadse. Osnovni izziv je tako, da iščeš najbolj destruktivne ali koristne magije oziroma odkrivaš delujoče kombinacije, kajti med sabo nasprotne, na primer voda + elektrika, se izničijo.

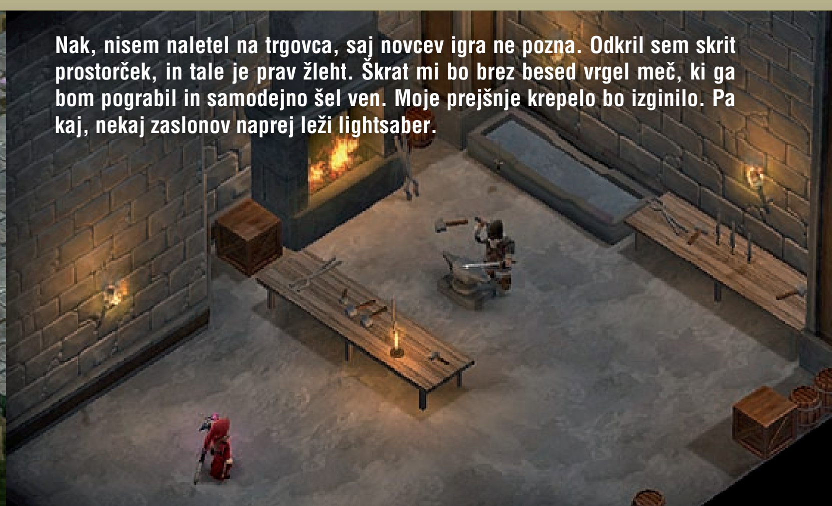
Sistem je enostaven in ga hitro zaobvladaš. Še dobro, saj je nasprotnikov veliko. Sprva se bodeš s šibkimi goblini, a te kaj kmalu presenetijo, ko pričnejo lučati bombe in streljati ognjene puščice. Ker je tvoj coprnik enako vnetljiv kot sovražna zalega, naenkrat ugotoviš, da so gašenje zažgane halje, tajanje ledu in preprosto zdravljenje nujna opravila. S coprnijami, jasno. Čarobni napoji so za pusije in temu primerno v Magicki ni mane.

Sleherno poglavje ima vsaj nekaj samosvojih, logičnih hudobcev. Tako se v rudniku tepemo s škrati in v močvirju z zombiji, ko gremo na obisk k Smrti, pa z okostnjaki. Naletimo tudi na druge klasične monstrume, od beholderjev in trolov do jetijev, med katerimi je tisti, ki nas je preganjal v legendarnem SkiFree! Ne umanjka niti zmaj. Težavnost narašča dokaj zvezno, edini poskok je tedaj, ko se pojavijo nasprotniki, ki so imuni na večino elementov. Tedaj moraš naenkrat spremeniti taktiko ene ali dveh priljubljenih hudih coprnij ter hitro menjati med šibkejšimi, a specifičnimi.

Podobno je s šefi na koncu nivojev. Čeprav gre pri vseh zgolj za masivno delanje škode, imajo večinoma omejene trenutke ranljivosti, dostikrat pa prikličejo kup podložnikov, tako da malo taktičnega razmišljanja ne škodi. Razen včasih, ko uletijo s tako strahovito destrukcijo, da te ubijejo v sekundi, nakar ob naslednjem poskusu bebavo merijo v prazno ali celo pokončajo svoje hlapce. Pamet se tu ne izkaže, a tega pri splošni enostavni akcijadnosti ne vzameš za slabo. Raje se nasmejiš in greš še desetič v spopad.



Coprnije so kljub razmeroma preprosti grafični podobi spektakularne in očesu dopadljive. Izpis škode je dobrodošel bonus.



Nak, nisem naletel na trgovca, saj novcev igra ne pozna. Odkril sem skrit prostorček, in tale je prav žleht. Škrat mi bo brez besed vrgel meč, ki ga bom pograbil in samodejno šel ven. Moje prejšnje krepelo bo izginilo. Pa kaj, nekaj zaslonov naprej leži lightsaber.


Niso redki trenutki, ko se znajdeš v gneči. K sreči obstajajo coprnije, ki so namenjene prav takim nezgodam. Med njimi je teleport.


Nasprotniki so prav prisrčno zabiti. Dostikrat z njimi opraviš tako, da najdeš varen prostor, kjer ne morejo do tebe, nakar samo kuriš.

Kdo si tu dela norca?

Smeha je namreč obilo. Avtorji so se prav trudili, da bi v Magicko stlačili čimveč popkulturnih in špilavskih referenc, ki bo bodo že srednje izobraženemu igralcu nenehno skakale v obraz. Naslovi prvih šestih poglavij so direktne aluzije na Vojno Zvezd ... kmetica v prvi vasici se jezi, ker ji nad glavi visi klicaj ... naletiš na trupli Lare Croft in Simona Belmonta ... Smrt govori v velikih črkah ... v areni te napade Prtljaga ... kup dialogov je dobesednih filmskih citatov ... namesto meča ali sekire v roke dobiš mitraljez M60, ki dela rastur ... To je le nekaj najbolj očitnih. Toliko jih je, da jih v enem samem skozihodu zlahka spregledaš in si vesel, ko ob ponovnem plazenju po deželi odkriješ še kaj novega. Kajti kljub dokajšnji kratkosti, tam nekje sedem do osem ur ob prvem igranju, imaš dejansko voljo, da se k hecnim coprnikom povrneš. Morda zato, da bi osvojil še zadnje dosežke na Steamu, poskusil doseči najvišji rezultat v areni, kjer neprijatelji uletavajo v valovih – ali se na pustolovščino podal s prijateljem.

Večigralstvo je namreč v prvi vrsti zamišljeno sodelovalno, čeprav že obstajajo neuradni popravki, s katerimi igraš čiste dvoboje. V dvoje (lahko tudi v troje ali četvero, a v praksi je zmeda na zaslonu prehuda) naj bi bilo tamanjenje bolj zabavno, predvsem pa je lažje, kajti težavnost se ne spremeni. Pravim 'naj bi bilo', kajti izkusil sem ga bolj malo. Že puščavništvo je celo po kupu obilnih popravkov hroščato in izleti na namizje po uri ali dveh niso redki. Še več, na enem od naših računal se zadeva niti pognati ni hotela. Grupna razpaljotka pa je epski dosežek: najdaljša seansa, ki sem jo uspel odigrati, je trajala šest minut in se je zrušila, ko sem hotel napraviti screenshot. Res apn, saj sodelovalnega multija vseeno ni v dosti špilih te baže, Magickin pa je še posebej kul, ker čarovnija ne izbira, kaj ali koga bo zadela, in je žrtev z lahkoto prijatelj ali ti sam. No ja, ni problema, oživiš ga in hajdi v nove zmage. In še najboljši štos najdeš tam: križanje žarkov, pred katerim te posebej posvarijo (ja ja, Ghostbusters) in lahko raztreščì še tako trdoživega zlobca – oziroma vaju, če sta nepazljiva.

Ko Quattro naredi coprnijo, vsi hrošči nadenj priletijo, in namizje se prikaže, da ni prevelike minutaže. Vseeno se smeji, ker igra resna ni.

70 nadvse smešna, zlasti zaradi obilice znanih referenc ✔ domišljeno sestavljanje coprnij ✔ zabavna na preprost način ✔ sodelovalno večigralstvo ... ✔ ... ki pa celo po več popravkih še ne deluje, kot bi moralo ✖ tako kot vsa igra z mnogimi hrošči in pogostimi crkoti ✖ Arrowhead Studios / Paradox

Bolj enostavno ne gre

Vse gradnike, ki sestavljajo Magicko, smo že nekje videli. Arrowhead jih je le premeteno zbral na kup in napravil preprosto igro brez nepotrebnega balasta, kar da podlago za nebrzdano arkadno zabavo. Karkoli več bi jo pokvarilo. Glede na to, da hočejo zanjo na Steamu piškavih deset evrov, bi jo moral definitivno priporočiti, kajti take doze zabave s kinom in burgerjem zagotovo ne dobiš. Pravim, “bi jo”, kajti kljub vsem zaplatam je reč še vedno tako poseljena z žužki, da tega ne morem storiti, posebej ne za igranje v več. Definitivno pa gre za naslov, ki bi se ga splačalo imeti. Po dokončni dezinsekciji, jasno.

SPREGOVOR Z ARROWHEADCI

Ustvarjalci Magicke so novo ime na igričarski sceni. Upajo, da bodo med nami ostali še dolgo časa in če bodo delali tako zabavne špile, se jim ni bati propada, saj je Magicka eden bolje prodajanih naslovov na Steamu z več kot 300.000 dolpotegi, kar je za frišneže nesluten uspeh. Očitno folku dol visi za hroščad, če lahko kuri s coprniki. Z nami se je pogovarjal Robin Cederholm, izvršni direkor Arrowheada.

Odkod je prišla ideja za igro?
Že od vsega začetka smo imeli vizijo, kako napraviti sistem, v katerem bi se igralec počutil kot pravi čarovnik. Da bi sam sestavljal čarovnije, ne le pritiskal na prednastavljene gumbe. Potem pa so ostale stvari, recimo humor, prišle same od sebe in igra se je tekom izdelave zelo spremenila.

Kako dolgo ste delali na špilu in koliko vas sploh je?
Z delom smo začeli pred kakima dvema letoma, ekipa pa se je ves čas spreminjala, od štirih do največ osmih sodelavcev.

Kdo je odgovoren za vse reference na znane igre in filme, ki jih v Magicki mrgoli? Ste imeli ta namen že od samega začetka ali pa so prišle naknadno? Imam namreč občutek, da ste najprej planirali napraviti večigralsko razpaljotko in ste samotarsko avanturo dodali kasneje.
V igro res nismo nameravali zmetati toliko referenc, dasiravno se nam je zdelo pomembno pokloniti se vsaj nekaterim svojim priljubljenim igram in filmom. Med razvojem pa smo našli vse več in več lokacij, ki so bile kot naročene tako za subtilne kot povsem očitne štose, kar je na koncu ustvarilo čudovito vzdušje. Bistvo je vseeno ostala igralnost, za katero mislimo, da je najbolj pomemben del vsakega špila.
Spočetka smo Magicko pravzaprav zastavili kot niz enoigralskih izzivov. Pustolovski del smo izdelali, ker smo hoteli bolje raziskati čudni svet, ki smo ga ustvarili. Šele kasneje smo med številnimi testi ugotovili, da bi bilo nadvse zabavno pomeriti se neposredno en proti drugemu ali medsebojno sodelovati v boju.

Kako ste iznašli jezik, v katerem govorijo liki? Sliši se kot posrečena mešanica angleščine, nemščine in nordijskih jezikov. Ste to napravili, da bi zmanjšali stroške lokalizacij v druge jezike?
Res je, žlobudravščina je vržena skupaj iz nordijskih jezikov in angleščine, s par besedami iz nemščine in drugih šprah. Nikoli nismo imeli namena, da bi liki v igri govorili razumljivo, momljali so od samega začetka. Nakar smo ugotovili, da je težko brati angleško besedilo in ga napraviti nerazumljivega. Zato smo si izmislili nekakšno babilonsko zmešnjavo ter celotno besedilo prevedli vanjo. Iznajdba je delo celotne ekipe in je nastala na nek povsem odpuljen vikend, ki smo ga preživeli pri zvokovnem mojstru.



Čeprav je Magicka jako zabavna igra, ne moremo mimo obilice hroščev, ki jo pestijo, posebej večigralskih. Vemo, da se trudite z odpravljanjem, toda izdajanje nedokončanih iger postaja že kar trend. Kako gledate na to?
No, ne morem govoriti, kako je s tem pri velikih založnikih, ampak v našem primeru je glavni krivec neizkušenost. Pa tudi pomanjkanje denarja in ljudi. Preseneča nas, da danes toliko 'velikih' iger izide povsem neigralnih, pokvarjenih, nakar se založnik ne trudi popraviti niti najhujših hroščev. Zdi se nam logično, da naredimo vse, kar je v naši moči, da bi popravke izdajali, kolikor hitro je mogoče. Zaljubljeni smo v svoj projekt in radi bi, da bi tudi kupci imeli takšno izkušnjo, kot smo jo hoteli napraviti mi. Razvoj Magicke pa nam je prinesel ogromno izkustvenih točk, ki jih bomo porabili za bildanje razvijalskih veščin. V prihodnosti ne bomo več delali tovrstnih napak.

Kaj lahko pričakujemo od Arrowheada?
Še več zabavne igralnosti in bolj zloščene izdelke! Kar bo nemara že Magicka: Vietnam!



Razčesnjenje betice prinese nekaj točk, še več pa, če zračnega nebogljenčka z bulerjem večkrat nabrcaš v eno in isto površino. Temu igra pravi 'Graffiti', nasajenju na špice pa 'Voodoo Doll'.



Bulletstorm



Sekvenca streljanja, kjer si v vlogi mitraljezca, ladja pa gre po svoje, ni prav dolga. A kasneje isto postaneš v helikopterju in situacija je podobno razčefukalska, manko vsemirja gor ali dol.

Nadzorovanje plazilca je (poleg spoznanja, da imajo avtorji fetiš na godzilo) znak temeljnega razkoraka med japonskim in zahodnim načrtovanjem iger. Drugi čislajo zabavno nadmoč, prvi ne.



Hail to the king, baby! Vrzimo klafete v zrak in na nategnjena črevca odbrenkajmo odo peristaltiki, kajti odfukane, neumne, pravomoške, kmetavzarske in predvsem ZABAVNE streljačine se vračajo med žive. Maja dobimo v menažke izdatno porcijo tlačenja dolarjev za tangice striptizetam in rejpanja prešvicanih merjascev v Duku Nukemu Forever. Do tedaj pa lahko razbijamo po Bulletstormu, prismuknjeni prvoosebnici za PC, PS3 in xbox 360, ki je nastala v skupnih beticah Epica in poljskih norcev People Can Fly (Painkiller).

Cock-fucker-rimjob-piece-of-shit!

V tem primeru je ime dejansko znamenje, kajti ljudje v Bulletstormu res letijo. Kot glavni junak, pijanski najemniški soldat Grayson Hunt, v 26. stoletju loviš sprevrženega, zoprnega, prevarantskega, brutalnega generala Sarrana, ki je nategnil tebe in tvojo druščino robatih specialcev. Od nje na maščevalnem pohodu ostaneta le ti in kiborgasti sushi-dick Ishi Sato, a to je povsem dovolj za radiranje mutantskih hord na tujskem planetu. Iz okoliške narave se je treba skozi votline in vasi prebiti do mesta, kjer je kapo di banda, in na poti pobiti definitivno čisto vse, na kar naletiš. Razen mačistične vojakinje Trishke, ki ne bi mogla biti bolj lezba, četudi bi imela namesto nosa vibrator.

Bullestorm si da nenavadno veliko opraviti s karikiranimi liki in pozabe vredno štorijo, ki se za nameček konča z viscem, porkamatorka. Vmesnih sekvenc je dosti in nastopajoči si dajo veliko opraviti z brezplodnimi debatami in tekom skozi grafično sicer lepo, še kar raznoliko (kaverne, džungla, kanalizacija, vlak, stolpnice ...), a dogajalno mrtvo okolico. Zato ima igra, ki so jo napovedovali z nehumano bombastičnimi trejlerji, nenavadno veliko praznega teka.

Drži, da je kul, kako se protagonisti stalno podjebavajo, zlasti ko pride na sceno Sarrano, ki bi mu bilo treba usrani gobec oprati s sirkovo krtačo in milom ter mu ga nato za vsak slučaj zažgati. Neprestano so na sporedu gejevske, straniščne in gejevsko-straniščne fore, ob katerih cepaš od smeha, če ti take sorte humor dogaja. Kot bi poslušal JCTjeve telefonske pogovore. "Got myself a scotch and I'm violently fiddling with my balls in anticipation of your arrival!" "Hold your dick for one second, you fungal rimjob!" "Suck the tears off my dick you ugly mud-fuckers!" "Here comes Butterdick Jones and his Heavenly Asshole Machine!" Fajn kvuoti za šolske hodnike, ni kaj. Duke bi bil ponosen, napredno znanje angleščine pa ni potrebno.

XXX-rated debate med nastopajočimi so fine in ustvarjajo dinamiko tudi tam, kjer je sicer primanjkuje. A po drugi strani fabula ne pripelje nikamor in parodična vrednost je na ničli, tako da se ne moreš naslajati niti nad siravostjo. Takisto je proti koncu, ki pride po kakih osmih urah, vse skupaj že RES krepko razvlečeno. Si ga našel, ga nisi našel, si ga ubil, ga nisi ubil, je ušel, ni ušel. Venezuelska žajfnica, sunce žarko.

VEČIGRALSTVO

V nasprotju z multijem v Gears of War, na katere Bullestorm spomni tudi po oklepih in orožjih na likih, je večigralstvo v Nevihti precej bolj švoh. Pozna le en način, anarchy, kjer s še do tremi drugimi igralci po netu (igranja na enem sistemu ni ne na PCju, ne na konzolah) tamaniš zaporedne navale sovražnikov. Ja, slično hordi iz GoW in firefightu iz Hala. Za nekaj časa je fajn, a karte so premajhne, nastavitev premalo, laga preveč in vse skupaj se prekmalu izčrpa.

Kill with skill!

No, preveč žolto po tem ne gre scati, kajti štorija je kljub preusmerjanju pozornosti nase stežka središče Bulletstorma. Namesto tega je poanta v kreativnem ubijanju, okrog katerega so se ustvarjalci kar potrudili.
Štalo delaš s številnimi orožji, katerim ne bi mogel reči revolucionarna, so pa po vrsti efektivna in imajo po dva načina streljanja. Osnova je spodobna brzostrelka, nakar dobiš jak revolver, bazuko, bombomet, izstreljevalnik dveh z verigo povezanih min, rotirajoč top in podobna krepela. Bomb nimaš, takisto ne sposobnosti skoka. Skačejo pa zato v luft kanalje, saj si poleg streljalic lastiš dva nadmočna kosa opreme: ŠKORENJ SMERTI in energijski bič. ŠKORENJ SMERTI pišem z velikimi, ker je nekdo končno obudil uničevalski gojzar iz časov Duketine ter Shadowcasterja. Ko nekoga užgeš s podplatom, odfrči trideset metrov nazaj po zraku. Efektivno, šur. No, tako na suho in nedomišljijsko tega vendarle ni treba početi. Standarden postopek je, da žrtev najprvo potegneš k sebi z energijskim bičem, ki ima dokaj dolg domet in je sposoben tolovaja zgrabiti v zaklonu. Svinjež, najsi bo to zloben soldat ali mutiran človečnjak, kakršnih je vse polno, prileti k tebi in se pred tabo v luftu upočasni. Tedaj imaš nekaj sekund, da ga nafilaš s kroglami.
A lahko mu narediš še večjo silo. Najprej ga malo streljaš. Potem ga užgeš s ŠKORNJEM SMERTI :ava :ava:, da odleti. Ker to še počne upočasnjeno, zamenjaš orožje v minomet in mini se ovijeta okrog njega. Zdrsneš naprej z dvojnim tapom po preslednici in nesrečnika dodatno odbiješ nazaj. Lopov se v slapu krvi napiči na kaktus, ti pa sprožiš mini. Špljoc, bum, auuu in že je na vrsti naslednji robavs. Tega morebiti zadegaš v prepad, vržeš v gobec mesojedi rastlini, ki ga cmokajoč požre, rukneš v ogenj, scvreš na električnih kablih ali zavrtinčiš v orjaškem ventilatorju. Omeniti velja snajperico z daljinsko vodenim nabojem, kakršnega morebiti pomniš iz Singularity, pred katerim se skušajo žrtve skriti, a jim razkrhnjena lobanja ponavadi ne gine. Na splošno velja, da pobijanje v Bulletstormu ni tako hitro in direktno kot v Painkillerju in Serious Samu, saj znajo nasprotniki tičati za ovirami in ne navalijo vsi nadte v ravni črti. Vsekakor pa dosti čepenja v zaklonu in daljinskega krepavanja ni. Že zato, ker tedaj ne dobiš toliko pik kot iz bližine.
Bolj kot je barabinov pogin kompleksen in izviren, več točk namreč prejmeš. Te se izpišejo na zaslonu skupaj z imeni usmrtitev, ki so v skladu s pobalinsko naravo igre.

AFERA FOX

Celo debilu je jasno, da je Bulletstorm neresen špil, ki se rad dela norca iz samega sebe. Nasilje gre čez vsako mero, a namenoma. Resda v tem ni kake globlje poante razen zabave, ampak, če lahko Quentin snema svoje špricljaste razpaljotke, jih lahko imamo tudi v špilih, mar ne? "NE!", pravijo Fox News, ki so o Bulletstormu objavili 'prodorno' zgodbo. V njej so špil še pred izidom skritizirali, češ da kvarno vpliva na mladiče in da igre s svojim namigovanjem na seks povečujejo količino posilstev. Navedek: "The increase in rapes can be attributed in large part to the playing out of sexual scenes in video games." Vsem, ki imamo v glavi še nekaj delujočih sivih celic, se je ob tem zaletelo. Kajti, a) Bullestorm ima jasno in glasno starostno oznako 18 (saj ne, da v deželi Mojblinka in Partisa to kaj velja, ampak oznaka je tu), in b) seksa v igrah NI. Specialistični tisk je Foxu s popravki izvrtal novo ritno luknjo, a kretenčki se še niso dali in so objavili odgovor, v katerem so se z lažmi dodatno potunkali. Pač, še ena moronarija iz logov splošnih medijev, ki v hlastanju po popularnosti iščejo državne sovražnike in jih najdejo na najbolj neverjetnih krajih.



Močeradu bo treba daljinsko hitro dostaviti veliko majhnih svinčenih pepermintov, ker mu pošastno smrdi iz gobca. Pa vrednost nepremičnin nam strašno znižuje s svojim opletanjem s hemeroidi.



ŠKORENJ SMERTI v vsej veličini. Če se ne spomniš, kaj so skini naredili Belini, včitaj Bulletstorm. Tale panks, ki si želi, da bi srečal Seagala in ne tebe, situacijo podoživlja nenavadno realistično.

Zeblo ga je, pa sem mu pomagal k plavžu. Za ponavljajoče se uboje te igra ponekod kaznuje, drugebodi pa za ista zaporedna crkavanja špricersko hladno daje isto količino točk. Hm.



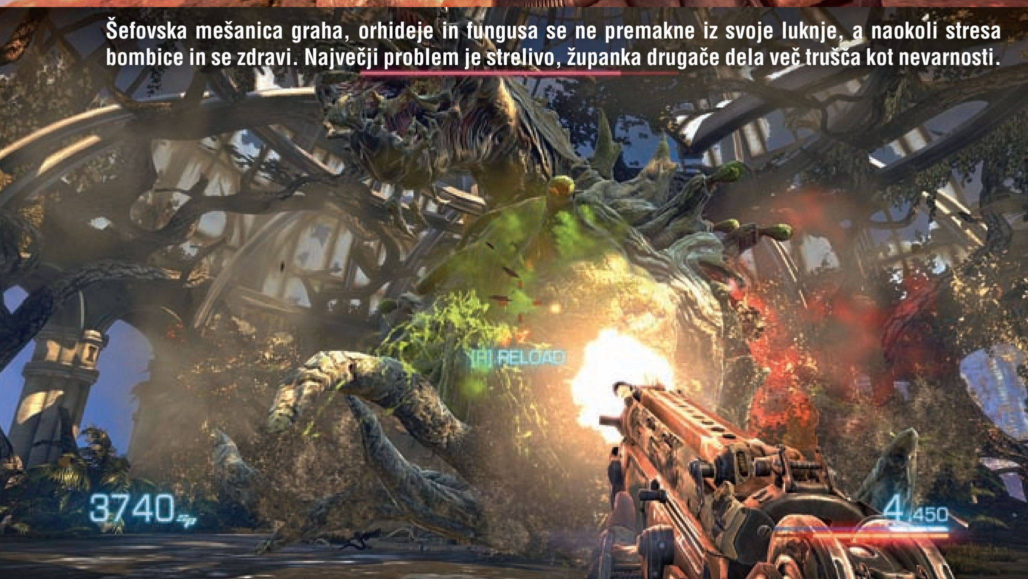
Substral je tu hudo učinkoval, kar bo čez nekaj trenutkov spoznal neprilagojenež pred mano. Nemara mu za popotnico dam še bombo iz tega pihalnika, za katere sprožitev spustim gumb.





Lanser min je moje najljubše orožje. Njegov sekundarni strel je na mestu poskakujoča bomba, ki z nasprotniki igra pravi fliper. Sem pa pogrešal taktično postavitev min, ki bi jih nato verižno sprožil.

Šefovska mešanica graha, orhideje in fungusa se ne premakne iz svoje luknje, a naokoli stresa bombice in se zdravi. Največji problem je strelivo, županka drugače dela več trušča kot nevarnosti.



Minigun ima neskočno streliva, a časovno omejeno trajanje. Zato ga je dobro izkoristiti, dokler traja. Pred mano je izhod iz nočnega kluba, ki so ga najbrž dali noter kot poklon Atomskemu vojvodi.



Več nasprotnikov hkrati je ponavadi enako več zabave. Hudo ogrožen nisi ne pri teh oboževalcih Sida Viciousa iz Burkine Faso, ne tedaj, ko v zadnji tretjini igre nadte navalijo doomovski mutanti.



'Gang Bang' za skupinsko ugonobitev, 'Topless' za prerez na dvoje, 'Afterburner' za naknadno strelsko usmrtitev nekoga, ki gori, in 'Rear Entry', če nekoga ubiješ skozi danko. Ja, se da. Win. Z miz lahko jemlješ flaše in ko jih izprazniš v žejno grlo, se ti zamegli pogled, v katerem za obračunavanje dobiš več pik. Točke nato pri svetlečih kapsulah na premočrtno razporejenih nivojih porabiš za nakup streliva in drugotnega strela ter splošno krepitev orožij. Se pravi, večjo štalo kot delaš, več robe si lahko privoščiš. Saj headshoti so kul, ampak dajo le 25 pik, medtem ko nasaditev nasprotnika na ostre špice prinese stotaka, kombinacija pa morebiti 500 točk.

Take a lick on the salty taint of doom!

Škoda, da se vrste sovražnikov in načini ubojev začno prekmalu ponavljati. Ob triindvajsetem naskoku praktično enakih navadnih mutantov, ki jim ne bi mogel reči sposobni ali posebej nevarni, desetem korpulentnem mitraljezcu in petindevetdesetem identičnem raztrganju te vnema rahlo mine. Takisto moti, da brcanje neprijateljev skozi luft ni prav natančno, saj se igra dostikrat odloči, da bo sovraga potegnila od pasti, ki je v ravni črti med tabo in njim. In fajn bi bilo, če bi vdelali sodelovalno igranje za kampanjo (co-op), saj si praktično nenehno v družbi, ter če bi Epic poljskim kameradom ne sugerirali, naj tako kopirajo Gears of War. Ko z energijskim bičem klatiš helikopterčke, moraš pritisniti tipko v določenem trenutku, kar je odblesk menjave streliva iz Gears, rušeče se stavbe, v katerih prebiješ kar nekaj časa, so direktno iz GoW2, vlakovna čaga pa iz enice. Tudi kaj drugega od godzile bi si lahko izmislili in nasploh dali boljše šefe. Presenetljivo malo jih je in so enostavni za crkot.

Temu navzlic pa je špil še vedno zadosti razgiban in kulerski. Zadihanost med časovno omejenim begom po razpadajoči vesoljski križarki, čuhapuhanje po železniški progi z orjaškim kovinskim kolesom za petami, daljinsko nadzorovanje desetmetrskega dinozavra, s katerim razturiš zabaviščni park, naživanje po izdatno jeznoritem rastlinskem glavarju, rešetanje iz helikopterja ... Bulletstorm je poln adrenalinskih trenutkov, ki se z nesramnim humorjem in Graysonovo naravo ciničega pijanca združijo v spodobno arkadno pucačino, kot nalašč za popoldansko sprostitev. Če te je volja gnileže dodatno kaznovati, lahko greš na hujšo zahtevnost, dasi niti najvišja ne zahteva japanskih refleksov in zaradi manka skrivnosti ne daje bistvenega povoda za vnovično preigranje. (Še ena neumnost je, da moraš spet dati skozi tutorial. Halo, je kdo doma, Varšavci?!) Ali se udeležiš ločenega modusa echoes – to je serija iz kampanje vzetih nivojev, kjer se trudiš v čim krajšem času doseči čim več točk, nakar rekorde s svetovnim življem primerjaš na spletnih lestvicah.

Ne echoes, ne osnovne igre sicer niso naredili s tako natančnostjo in zanosom, kot so jo izkazali PlatinumGames, ko so kovali izvrstni, resnejši, a po naravi igranja sorodni Vanquish za PS3 in X360 (Joker 208, 88). Toda zabavnosti Bullestormu ne gre oporekati. Itak, trapast je in kar na nekaj mestih pomanjkljiv, vendar take nevihte krogel ne sprožaš vsak dan. Dam palec gor. Drugega so mi žal odtrgali z vesoljskim bičem.

***Sneti** obišče vsemirske rednecke, ki svoje klobase tlačijo v mesojede rastline. Žur!*

78 hitra in zabavna ✔ klavska ustvarjalnost ✔ kmetavzarski humor ✔ ŠKORENJ SMERTI ✔ preveč praznega teka, kopiranja in banalne štorijice ✖ valovi kanalj niso mojstrski ✖ slabotno večigralstvo ✖ malo šefov ✖

People Can Fly, Epic / EA

Preprosto rokovanje z M:Rokovnikom

Mobilni telefon je postal naš svet v malem. V njem imamo shranjene dragocene podatke, za katere si nikakor ne moremo privoščiti, da bi jih izgubili. Brez seznama vseh naših kontaktov bi se težko znašli, saj le redke telefonske številke še znamo na pamet. Prav tako si ne želimo izgubiti pomembnih SMS sporočil ali koledarja najpomembnejših dogodkov.



Največji slovenski mobilni operater Mobitel svojim uporabnikom ponuja storitev, s katero lahko pozabite na tovrstne skrbi. **M:Rokovnik** je varnostna kopija mobilnika, ki omogoča shranjevanje stikov iz imenika vašega mobilnika, koledarja, opravil, beležk, bližnjic in SMS-sporočil. Podatki so varno shranjeni na strežniku na svetovnem spletu in jih lahko prek računalnika z nekaj kliki kadarkoli dopolnite ali spremenite. V primeru izgube, uničenja ali kraje telefona boste hitro in enostavno ponovno pridobili dragocene podatke. Prav tako se vam ne bo potrebno več ubadati z vprašanjem, kako podatke prenesti s starega na nov telefon.

Uporaba **M:Rokovnika** v Mobitelovem omrežju je brezplačna, vklop storitve pa je mogoč na **mobilnem Planetu** ali na spletni strani **moj.mobitel.si**. Na mobilnem Planetu v sklopu Moj Mobitel izberete **M:Rokovnik** in potrdite Nastavitve telefona. Za hitro povezavo pošljite SMS z vsebino MROKOVNIK na 1919. Na spletni strani moj.mobitel.si pa potrdite Nastavitve telefona in izberete mobilni telefon, ki ga uporabljate. Če vašega mobitela ni na seznamu za avtomatske nastavitve, jih lahko vnesete ročno, če vaš mobitel omogoča sinhronizacijo (standard SyncML).

Pri obeh postopkih za nadaljevanje v meniju mobitela izberite možnost Sinhronizacija. Izbirate lahko med različnimi možnostmi sinhronizacije. Pri obojestranski sinhronizaciji se bodo preverile spremembe, narejene prek spletnega vmesnika in prek mobitela. Sinhronizacija v strežnik upošteva le spremembe, ki ste jih naredili na mobitelu, sinhronizacija v mobitel pa upošteva spremembe, narejene prek spletnega vmesnika.

Po potrditvi možnosti Sinhronizacija je varnostna kopija vaših podatkov narejena in od takrat naprej si lahko na spletni strani Moj Mobitel podatke ogledate ter jih poljubno urejate. Prav tako lahko vse te spremembe kadarkoli enostavno prenesete v obstoječi ali novi mobitel s ponovno sinhronizacijo.

Z nekaj preprostimi koraki imate Mobitelovi uporabniki najpomembnejše podatke vedno varno spravljene na strežniku. Vsem, ki vas zanimajo podrobnejša navodila za uporabo, svetujemo prijavo v **moj.mobitel.si**, klik na **M:Rokovnik** in nato na Nasveti.







Pri takihle demonih in pošastih iz onostranstva pomaga, če imaš orožja uročena z runami. Kot še marsikaj drugega, na primer zbiranje sredstev za delanje napitkov in bomb, je tudi vdelovanje run glede na enico hitrejše & enostavnejše.

Dragon Age 2

Starostna oznaka PEGI 18 ni naključna, saj je špil mestoma dobesedno brutalen, fabula pa te popelje skozi izdajstva in serijske morilce do smrti otrok ter odločitev, ki lahko pripeljejo do pogibeli tako nedolžnih ljudi kot članov druščine.

Čeprav tretjeosebni frp Dragon Age 2 ni najboljša igra iz BioWarovih kovnic, zna biti najvažnejša. Pove namreč dvoje. Prvič, da to niso razvijalci, ki bi bili za večno vpeti v iste okvirje – še zdaleč namreč ne gre za nadaljevanje po istem kopitu, le z več vsega in speglanimi robovi, marveč za izdelek, ki se od enice loči tako zelo, da bi komot nosil novo ime. In drugič, da imajo bakrena jajca odstopiti od klasične fantazijske podlage, kjer se trumica boltežarjev nabilda ter razsuje Zlo, ki preti Deželi. Toda kakor je oboje pohvalno, skriva čeri.

***Sneti** je izmenjaje tolkač zmajev, detektiv, psihiater, sluga in poklicni deratizator temnic. Še en navaden dan v službi.*

77

soliden akcijski boj z nekaj moštvene taktike ✔ dobra, odrasla, temačna pripoved, v kateri imajo odločitve posledice ✔ plitvejša od enice ✖ generična okolica in kvesti ✖ počasen začetek ✖ drugačnost bo zlahka odbila ljubitelje prvenca ✖

BioWare / Electronic Arts

Pripoved

Dragon Age 2 se godi drugod kot enica, v območju Free Marches na vzhodu celine Thedas. Tam stoji mesto Kirkwall, kamor se s familijo zateče naš/a junak/inja Hawke. Kaj ga ali jo je pognalo v beg? Naskok pošastkov pod vodstvom Naddemona, s katerim v Dragon Age: Origins obračuna Sivi čuvaj. Ampak ta je v nadaljevanju oddaljen odmev, kajti Kirkwall ima lastne probleme. Tu je veliko manj orkastih monstrumov darkspawnov, zato pa jih nadleguje druga fantazijska nesnaga. Poleg tega je v mestu vroče. Načelujejo mu vitezi templjarji, a čarovniki, ki jih imajo oklepljenci za sumljivce, sposobne uničenja sveta, so vedno bolj nezadovoljni. Nakar so tu samurajski rogatoglavci Qunariji (tej rasi je v DA1 pripadal vojščak Sten), ki so se cigansko naselili v enega od predelov in zdaj stoično čakajo na neznanokaj. V to mineštro čofotne naš Hawke in začne rezbariti zgodovino.

Kjer je bila zgodba v prvem Dragon Age mešanica Tolkiena in Martina, se pravi visoke pravljične in mrakobne realistične fantazije, se dvojka pomakne proti slednji. Svet ogrožajoča svojat se ne pojavi niti na obzorju, saj so bistvene političnoosebne spletke z dvoumnimi moralnimi podtoni. Ko opravljaš zadače za tega in onega ponudnika, spoznavaš, da je skoraj vse odvisno od tega, kako na zadevo gledaš. Naletiš na frankenštajnovsko oživljeno ženščino in dasi njenega kreatorja pošlješ v nepovrat, se vprašaš – je bil nor ali je zgolj uporabil tisto, kar mu je omogočila krvna magija ... je slaba magija ali je slab on? Kakšen odnos boš imel do brata, ki hoče postati vitez, s čimer bo tvegal življenje, da bi se izvil iz tvoje sence? Boš mladca, ki ima neslutene čarodejske sposobnosti, a s tem predstavlja veliko nevarnost, če se ga polastijo demoni, ubil ali pustil pri življenju? In, hm, s kom boš zlezel v posteljo, ko bo drek udaril v ventilator, s templjarji ali s čarovniki? Gre za pravo odraslost, kajti odrasel si tedaj, ko znaš sprejeti posledice svojih odločitev. Poanta DA2 je ravno to.

Vsekakor bo del občinstva tako nizanje manjših dogodkov brez večje grožnje dojel kot dolgčas. Zlasti mlajši, bolj nestrpni in v angleščini manj podkovani. Tudi zato, ker si BioWare vzamejo res dosti časa za postavljanje temeljev štorije, saj je začetek igre počasen in skorajda nesmiseln. Dolgo časa sploh ne veš, kaj naj bi v Kirkwallu počel, razen da špilaš kuirčka lokalnim veljakom in se greš srednjeveškega detektiva. Kdor je na tesnem s časom, naj se DA2 ne loteva, saj je potrebnih kakih deset ur, da se kolesje uteče. A če vztrajaš, si poplačan s številnimi manjšimi tragedijami in dogodki, ki skupaj skvačkajo impresivno in vse bogatejšo ter bolj napeto pripoved. Ki je vpeta v zanimiv okvir, kajti za nazaj jo pripoveduje tvoj spremljevalec, škrat Varric.

Drugače kot v enici je osrednji lik obvezno človeški in mu je moč izbrati le spol in poklic – zopet triptih bojevnika, lopova in coprnika. Prav tako ni več različnih začetkov, tako da je DA2 bolj 'normalen' od častihlepnega Origins. Je pa res, da ima heroj tokrat glas, ki ga pridoma uporablja. Čvekanja je namreč obilo, vprašanja in odgovori pa so pripeti na dialogovsko kolo v slogu Mass Effecta 2, kjer izbiraš ton pristopa in odziva. Ko te nekdo pozdravi, si lahko dobričinski, šaljiv ali agresiven, kar ponazarjajo sličice – oljčna vejica, gledališka maska, kladivo. To pelje do različnih odzivov, ki se vejijo naprej. Včasih je izid vnaprej določen, včasih so možnosti odprte in močno vplivajo na kasnejše dogodke. Ko se zgovarjaš s pomembno osebo, se ji lahko denimo zameriš ali prikupiš, zaradi česar se boš moral pozneje nemara bojevati ali pa se ti ne bo treba. Fino je, da te izbire niso trivialne, ampak da res premisliš, kaj bi storil. Hkrati spodbujajo k vnovičnemu igranju, kjer lahko ubereš čisto drugačno pot in primerjaš izkušnjo.

V tradiciji prvega Dragon Aga so pomembne vezi s kompanjoni v druščini. DA2 ni samotarski frp, marveč imaš lahko v skupini poleg svojega temeljnega junaka tri tovariše, med katerimi svobodno preklapljaš. Sleherni ima svojo podzgodbo, kjer je moč najti na specifične kveste. Z vsakim imaš stike, ki segajo od prijateljstva do rivalstva, in če z nekom dosežeš skrajno mejo enega ali drugega, dobi poseben bojevalni bonus. Rivalstvo ne pomeni, da te bo lik zapustil, pa tudi manj je sopot-

nikov kot v enici. A so še bolj gobčni, saj se na poti stalno vzdušno pogovarjajo, kvantajo in pecajo. To lahko takisto počneš sam in če se pomatraš, po flirtanju slejkoprej pristaneš s kom v postelji. Ja, možne so lezbo in gejevske variante. Sedemstranski opis v reviji društva Legebitra z eksplicitnimi slikicami sledi.

Glavni težavi z zgodbo sta poleg počasnega začetka nezadovoljujoč, odrezan, cliffhangerski konec, ki dobesedno kriči po trojki (menda je že v delu) in dolpotegljivi vsebini (nje bo obilo), in počasna resnobnost, ki je sprta s hitrejšim igranjem. V enici je bila fabula idealno uravnotežena z vrsto dogajanja – krvava, temačna odraslost in počasno, taktično bojevanje z veliko gledanja ter pavziranja za natančnejše ukazovanje. Zdaj je s tem drugače.

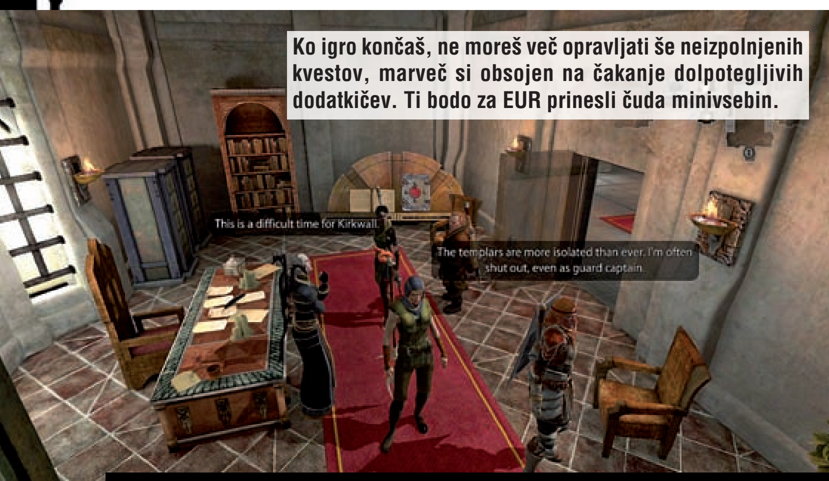
Boj

Dragon Age 2 se na prvi pogled odvija slično konzolnim inačicam enice ali približanemu pogledu v računalniški verziji. Lik, ki ga trenutno kontroliraš, usmerjaš s tipkami WASD, desni knof odredi normalno napadanje in levi premik na določeno lokacijo. S kliki po ikonah ali številčnimi tipkami prožiš sposobnosti ter uroke, lokaš napitke in podobno, medtem ko preslednica ustavi realnočasovno dogajanje, da lahko v miru razdeliš ukaze.

Do tu nič posebej novega. A ne glede na to, kako sučeš miškin kolešček, pogleda ne moreš več odzumirati do vsaj približno ptičje perspektive, iz katere si v Origins špilal generalisima. To precej spremeni občutek, saj odpadeta visok pregled nad bojiščem in združevanje borcev v skupine po zgledu realnočasovnih strategij. Mesarjenju si veliko bliže, zaradi česar lahko občuduješ lepše animacije vojskovačev in agoničnega razpadanja teles v gejzirjih krvi. Kar je čisto vzdušno, a tistim, ki so v enici najbolj cenili ravno taktično igranje, zdaj v glavah rjove rdeči alarm. Upravičeno, kajti Dragon Age 2 se pretresljivo razlikuje od predhodnika. Očiten je pomik proti akcijskemu frpju in s tem bolj enostavnemu razčefuku. Tvoj lik kot po tekočem traku mlati z rezilom, strelja puščice ali iz palice proži magično energijo, naokoli padajo ognjene krogle in kamni z neba, sovražniki hitro priletijo direktno nadte, učinkovit nadzor prostora je težaven ...

To ne pomeni, da je špil kritično poneumljen. Na nižjih dveh težavnostih od skupno štirih je resda varljivo lahek, saj se s preprostim določanjem najbližje ali ključne tarče brez težav prebijaš skozi skupine sovražnikov. Ti te na vnaprej določenih področjih naskakujejo tedaj, ko si na nalogi. Radi pridejo tako, da se nov val pojavi, ko si opravil s prejšnjim, in včasih neposredno pri tebi, zaradi česar moraš biti stalno v pripravljenosti. Na obeh višjih zahtevnostih pa ti DA2 hitro da vetra, če pričakuješ, da boš skozi prišel z nepremišljeno rabo vse bolj destruktivnih udarcev, spretnosti in čarovnij. Čeprav so mobi dostikrat okrepljeni na najbolj primitiven način, se pravi s kmečko dodelitvijo ekstra zdravja, se jim je treba zoperstaviti s pravilno sestavo druščine, pametnim izbiranjem tarč in bežanjem ter izkoriščanjem veščin v pravem trenutku. Tankovski bojevnik, ki s kričanjem povleče pošasti nase in se nato skrije za ščit, medtem pa jih čarodej obsuje z ognjenim dežjem, je klasična finta iz enice, ki deluje tudi tu.

Če pušiš, je dobro premisliti o tem, kaj kakega pošastka najbolj poškoduje – kostkoti recimo obilno kasirajo spirit damage, zato je prav imeti s sabo tovrstno čarobno palico. Ne gre niti brez nastavitev za sotrpine, ki niso pod tvojim neposrednim nadzorom. Tu špil uporablja stari sistem, kjer določaš pogoje, da se nekaj iz-



Ko igro končaš, ne moreš več opravljati še neizpolnjenih kvestov, marveč si obsojen na čakanje dolpotegljivih dodatkičev. Ti bodo za EUR prinesli čuda minivsebin.



S krvjo oškropljeni frisi po bojih so bili zaščitni znak prvega DA in z dvojko ni nič drugače. Je pa podoba s slogovnega stališča dosti spremenjena.

PC PROTI KONZOLAMA

Dragon Age 1 sem igral tako na računalniku kot xboxu 360 in nisem razumel, zakaj nekateri menijo, da je na konzoli izkušnja veliko bolj neumna. Na konzoli resda ni bilo oddaljenega pogleda, ki bi olajšal ukazovanje, a z nekaj več dela se je dalo storiti skoraj vse, kar je bilo moč na peceju. Ne čisto vse, skoraj pa.

Dragon Age 2 je drugačen. Poštenega odzumiranja pogleda tu ni v nobeni izpeljanki in čeprav lahko kamero na PCju oddaljiš malo bolj kot na xboxu in PS3, je to blažev žegen. Bolj ključna razlika je ta, da se ob pavzi akcija na računalu ustavi brez sprememb na zaslonu, medtem ko na konzoli s tem odpreš velik krožni meni, v katerem izbiraš dejanja, kot sta goltanje refoška in modre galice. In pa, da je treba za napadanje na X360 ter PS3 stalno goniti knof, medtem ko na PCju na sovražnika klikneš le enkrat, nakar ostalo opravi 'auto combat'. BioWare so se izgovorili, da so v dnevnosobno verzijo pozabili dati filet, ki bi omogočal samodejno napadanje. Smeh. A treba je reči, da knofodrk paše, saj se sklada s hitrejšim tempom. Neumno je, da joypada na peceju sploh ni moč uporabiti, saj si omejen na miš plus tipkalo. Res pa je, da bi morali v ta namen vdelati dva kompletna vmesnika.

Katera verzija je boljša, računalniška ali konzolastična, je težko reči. Zaradi bolj akcijadno frpjske narave Dragon Aga 2 je občutek pri gonji igralnega ploščka po eni strani bolj naraven. Po drugi pa imaš lahko nanj pripetih le šest akcij naenkrat (gumbi X, Y in B z modifikatorjem RT), medtem ko je črta z ukazi na PCju dosti daljša. Vseeno s končanjem konzolne inačice nisem imel težav, zlasti pa ni bilo razlik glede elementov, kot so boji, sovražniki, stopnje, pogovori, štorija, liki in tako dalje, saj se izpeljanki za PC in PS3 + X360 ločita zgolj po vmesniku. No, in malenkostno po grafiki, ki na računalniku podpira DirectX 11, čeprav bi ne mogel reči, da je v gibanju opazno lepša.



Grafične lajdre se bodo naslajale nad teksturami visoke ločljivosti za PC-verzijo. A zunanjost je na konzoli slično dogajalna in ognjevito spektakularna.



S tem šefom bi račune gotovo sedlo poravnati v sodelovalnem (co-op) modusu. No, večigralstva Dragon Age 2, tako kot enica, ne pozna.

polni, na primer 'tovarišica čarovnica – če zdravje <25 % – pogoltni napitek'. Problem je le, da je ta plat nekam hroščata in nezanesljiva, zato je bolje na lastno pest skakati med člani druščine. Še pomembneje je izkoriščati nove medpoklicne kombinacije, kjer določenega nasprotnika ena služba naredi zmedenega (lopov), krhkega (mag) ali opotekajočega se (bojevnik), nakar drug poklic na tem istem barabežu uporabi spretnost ali urok, ki prinaša dodatne poškodbe (damage bonus). Naključno bljuvanje Winter's Graspov in opletanje z mečem te spravi le do določene meje, sploh če nisi delal stranskih kvestov. Še dosti pred zaključnimi boji, ki so prav pasji. Dobro, da je moč težavnost kadarkoli spremeniti brez kazni, razen udarca po lastnem ponosu.
Takisto moraš paziti na pasti v tleh, ki sprožajo osti iz tal in plamene iz sten, špil pa ne more niti brez konkretne zaloge manjših in večjih šefov, med katerimi so visoki zmaj, templjar s popizditisom, starodavna energetska pošast, oživljeni bronasti kip ter brezoblična nakaza iz sala & čekanov. Nabor svinježev glede na enico in zapovedi žanra drugače ni pretirano svež, saj stalno pohamo oklepljene ogre, senkega območja in brskal po mestih ter vaseh, si v DA2 omejen na Kirkwall s podlokacijami, kot so posamezne četrti, krčma, kanalizacija, vladarjeva palača in slično, ter nekaj krajev v bližnji okolici. Skoraj vsega, kar obiščeš, se drži pridih grafične revnosti in generičnosti, kot bi ustvarjalci ne imeli časa za impresivne kraje. Temu primerno so prizorišča majhna, veliko manjša kot v Dragon Age 1, zamera pa je tudi, da se ponavljajo – prideš na kvazi novo lokacijo in ugotoviš, da je skoraj enaka neki prejšnji. Bedno. Sličnemu vzorcu sledijo ne prav domišljijske naloge, ki vztrajajo na prinašanju nečesa od nekod ali obisku te ali one točke, kjer te nekaj napade, dočim so avtorji miselne uganke itak povsem izrezali.
Poleg tega te pehajo naprej, kot bi jih tiščalo srat. Igra sicer ni linearna, saj imaš lahko v okviru njenih posameznih 'poglavij' naenkrat odprtih kup opravil. A tri nadkarte, med katerimi hitro menjuješ, sedaj nedvoumno kažejo vse lokacije, ki imajo nad sabo dve črti za stranski kvest in tri za glavnega, enako pa je označeno na njihovih zemljevidih. Odvijanje klobčiča je zato bistveno bolj naspidirano od umirjenega Origins.



Z inventarjem je zdaj manj posla kot v enici, še vedno pa je omejen na 50 kosov. Ker naokoli leži kup brezvredne robe, se kar hitro zafila.



Krvošpric spremlja orkestralna glasba, ki zna biti tako veličastna kot nežno subtilna. Soundtrack je kompleksnejši, kot se zdi na mimogreden osluh.



Ostro bravsko oko bo opazilo, da je na nekaterih slikah drugačen vmesnik. Tale je iz inačice za PC, oni s tremi ikonicami na desni pa iz xboxove.



Ko začno uletavati takile strici, obžaluješ preskok kakega kvesta, ki bi ti dal ekstra EXP. Srečoma lahko težavnost kadarkoli znižaš.

ce (Shade), okostnjake, desire ter rage demone, arcane horrorje, pajke, tatinske lokostrelce, oživljena trupelca in podobno že znano zalego. Od novih tolovajev so mi ostali v spominu le sitni kamniteži, medtem ko golemov ni bilo na spregled. Sicer ne bi bilo logično, da na drugem koncu dežele Thedas prebiva čisto nova favna, ali ipak.

Okleščenost

Igra torej ni bistveno poneumljena. A poneumljena vseeno je. Oziroma vsaj poenostavljena, 'strimlajnana'. V bitkah je validnih manj pristopov kot v Origins, izginila je priprava pred bojem, likov ne bremeni več teža prtljage, kockice za izračunavanje izidov so stvar preteklosti in tako dalje. Oprema ima sicer klasične frpjske lastnosti, kot sta +5 mana in +40 attack, medtem ko imajo liki statistike tipa moč, gibčnost, moč volje in slično. Takisto nabirajo izkušenjske točke, kot veli tradicija, nakar jih vlagajo v več kategorij, ki jim dajejo spretnosti – pri bojevniku recimo slog dvoročnih orožij in orožja plus ščita, pri magu elementarna ter zdravilska šola, pri lopovu lokostrelstvo in zabadanje z noži. To ni tako različno od prvenca. A občutek imaš, da ima vse to precej manj pomena, kot ga je imelo, dočim ima oprema zdaj zvezdice, ki kažejo, kaj je bolje in kaj slabše.
To 'rezanje špeha' je razširjeno tudi na raziskovanje. Če si prej pohajal širom veli-

Drugačnost

To je pomembno vedeti, kajti Dragon Age 2 je navzlic določenim stičnim točkam in 'dragonagevskemu' vtisu resnično krepko drugačen od slavnega prvenca. Zaradi tega je takoj po izidu naletel tako na slavljenja kot na žolčne kritike, odvisno od človeka. Sam sem odprtega srca in sem čislal poglobljeno, odraslo štorijo s poudarjenimi posledicami odločitev, novi klavski sistem pa sem vzel kot zanimivo, pozitivno spremembo, saj kljub lajkanju Baldurja nočem igrati vedno istega. Vsi trije poklici so bili uživantski, tako coprnik s svojimi silovitimi uroki kot sekljajoči bojevnik in izginjajoči zmikavt. Povrhu so lepo naraščali po moči in se ločili po podmnožicah, kot so zdravilec in destruktivec za maga, obrambni tank in pravomoški dvoročnež za vojščaka, streličar in po sencah kradeči se prikritež za lopova. Možnost vnovičnega skozihoda z drugo službo se mi je zato zdela še večja, kot bi se mi le zaradi križpotij v pripovedi.
Obenem pa sem pogrešal taktično globino izvirnika, saj je dvojka navzlic vsemu krvošpricu in akrobatskim zabodljajem v uč preprostejša, pri čemer sta se mi višji zahtevnosti nemalokrat zdeli kratkomalo nepošteni. In ko sem po tridesetih urah igro obrnil, sem bil nad tem, da je je konec, kar malo presenečen, saj se mi je zdelo, da bi moralo zdaj slediti še eno poglavje. Očitno bo to moral biti Dragon Age 3.

REVENGE OF THE TITANS

Poklončič garažnim avtorjem stiliziranih retro arkad Puppy Games (Droid Assault, Utratron), da so skušali z Revenge of the Titans v precej samozadostni žanr tower defensa vnesti nekaj svežine. V osnovi iz ptičje perspektive po tleh različnih planetov, od Zemlje prek Lune in Marsa do še bolj zunanjih svetov, kot običajno postavljaš obrambne stolpiče, ki samodejno streljajo po uletavajočih alienskih hordah. Vendar je temu pridodan ščepec realnočasovne štimunge. Pred začetkom prihoda ob kristale razpostaviš rafinerije, ki ti potem sproti prinašajo EUR, na tla svobodno daješ mine, s čimer dodatno zajeziš vsemirske horde, uporabljaš bonuse, kot je instantno popravilo vseh stavb, in s klikanjem loviš simbole za denar, ki se naključno pojavljajo.



● Ponekod je cesto pametno zablokirati s stolpiči, ki ne eksplodirajo takoj, ko se jih barabini dotaknejo. Me spomni na vojno za osamosvojitev Slovenije.

RTS-posredovanje je domala nujno, saj je ejlienov kot peska in navalijo iz več smeri, ti pa imaš bore malo novcev. Mine so odličen in relativno poceni način, kako narediti luknje v tolovajskih valovih, da se tvoji stolpiči pravočasno napolnijo s strelivom. Tudi njihov reload lahko odrediš sam. Stolpi, ki bolj spomnijo na bunkerje, so kajpak več vrst, od močnejših in dražjih, ki prebijejo oklepe, a so počasni, do šibkejših ter cenejših, ki streljajo hitreje ali v salvah, vendar so nemočni proti zaščitenim alienom. Katere kam in kdaj postaviš, je bistvenega pomena, saj lahko en sam nepremišljeno zadegan stolp zaradi svojega stroška pomeni razliko med uspehom ter porazom.
In slednjih je veliko. Petdeset linearno nanizanih nivojev brž postane fejst težkih, sploh ker lahko med njimi raziščeš samo en kos tehnologije naenkrat. Možnosti pa je obilo, od močnejšega kofeta za znanstvenike prek novih stolpov do hladilnih in reaktorskih sredic, ki okrepijo obstoječe bunkerje, do izboljšav rafinerij. Če izbereš napak, za kar je veliko možnosti, boš imel hitro težave, ker se ni moč vedno prilagoditi. V teoriji sicer ni problema, saj lahko nivo ponavljaš v nedogled ali odrediš naključno kreacijo novega, lažjega. Kaznovan si z nekaj manj nagradnega denarja ob zaključku in slabšo kolajno. A ni se moč znebiti občutka, da si zafračkal dosti truda, ker je začetna oblika stopnje največkrat res pretirano zafrknjena. Najbolj tedaj, ko na koncu vsakega sveta v družbi navadnih hord uletijo titanski (he he) šefi, pri katerih spušiš vse bonuse in se vržeš na zobe s postavljanjem stolpov, a te pregazijo, ne da bi trenili. Seveda lahko takoj zapoveš stvarjenje lažje oblike, ampak to je skregano z zdravo pametjo. Sem kupil špil zato, da bom že vnaprej nenehno zniževal zahtevnost, ki je drugače ni mogoče nastaviti?!



● Sprva zgenerirana karta ima več vpadnih točk, od koder se začno usipati ejlieni. Lažje različice to količino zmanjšajo, zato je prestrezanje bolj obvladljivo.

Revenge of the Titans je manj privlačna in zabavna reč, kot bi lahko bila, in čeprav za 13 evrov na *Puppygames.net* dobiš kar dolgo kampanjo ter dodatna samotarska modusa, preživetvenega in naključnega, igro odsvetujem. Preveč časa in matranja gre po zlu za premalo nagrade. ***Sneti***

Puppy Games ● 13 EUR

ATOM ZOMBIE SMASHER

Ja, zombiji. In ljudje, ki jih je treba reševati. A za spremembo v tej neodvisnici od Blendo Games (Flotilla) tega ne počneš iz prve perspektive, niti z lastnimi pištolami za pasom in kletvami na ustnah, marveč iz ptičjega očesa v vlogi generala. Na nadkarti nelinearno izbereš območje, kjer so se zaredila hodeča trupelca, in se preseliš v mesto. To meri natanko en zaslon in je izdelano v nalašč primitivni grafiki, kjer so ubogi civilisti svetle točkice, zombiji pa rožnate.



● S predstavitvenega stališča je igra grda. Ima pa svoj kockavi stil, ki se podaljša v stripovske vmesne strani, na katerih skuša parodirati zombijaštvo. Ne rata.

Vendar Atom Zombie Smasher ni običajna realnočasovka, marveč taktična strategijica s finto. Keč je v tem, da imaš na voljo neskončno časa, preden se nivo zares začne, in v tem obdobju moraš po ulicah čim bolj prefrigano razporediti dane elemente. Vedno je prisoten helikopter, ki bo z zapovedane točke odnesel ruljo na varno. Njegov trobeljni signal pritegne bližnje nesrečnike, da priletijo na kup. Ostalo ti špil spotoma dodeljuje naključno. Palice dinamita razsujejo vse v bližini, a jih moraš detonirati ročno ter vse naenkrat ... nagazne mine delajo to, kar morajo ... ostrostrelci s streh pokajo gnusobe ... artiljerija jih obsipava s topovskimi granatami, ki imajo seveda primeren zamik ... vojaki prerešetajo vse v svojem območju ... lažni signal za nekaj časa privleče trupelca, kar da ljudem več časa, da se rešijo ... blokade preusmerjajo navale strohnjencev ... in orbitalni top spremeni v prah ter pepel celotno čert. Ko akcijo poženeš, lahko posreduješ le pri določenih prvinah, denimo spreminjaš smer streljanja ostrostrelcev. Če ti možgani pregorevajo ali se dolgočasijo, lahko dogajanje upočasniš, pohitriš ali ustaviš.
Nivo opraviš, če rešiš določeno število ljudi, običajno šestdeset, kar je dva polna standardna helikopterja. V zameno dobiš izkušnje, za katere nadgradiš posamezne dobrote, da soldati denimo rešetajo hitreje in da helič odnese več rulje naenkrat. Kmalu začneš odnašati modre pike, ki so znanstveniki, te pa uporabiš za dokupovanje novosti in ekstra jačanje obstoječega.
Paziti moraš tudi na nadkarti, saj imajo žarišča okužb štiri jakosti. Silovitejše kot je žarišče, več EXP dobiš, ko ga spucaš, a teže je to doseči. Četrta stopnja je najbolj zajebana, saj tu ni reševanja civilov, marveč je treba v ostri časovni omejitvi ubiti čisto vse zombije v mestu. Brez tega ne gre, saj okužbe četrtega nivoja širijo virus v sosednje regije. To ne bi bilo nič hudega, če ne bi igra stalno beležila količine rešenih in okuženih ljudi v državi. Ko števec slednje doseže najvišjo raven, je kampanje konec, v nasprotnem primeru zmagaš.



● Ko se čas požene, ni nič nenavadnega, da začno zombaklji uletavati iz ducata rojevalnih točk. Temu se je treba prilagoditi glede na dana orodja, kar je lahko včasih izica, včasih pa hudo zafrknjeno.

To se lahko zgodi hitro ali počasi, z lahkoto ali z veliko težavami. Atom Zombie Smasher namreč hoče, da ga prešpilaš dostikrat in da vedno znova spremeniš kako nastavitev. Lahko vključiš casual način za nedeljske igralce ali hardcore modus za mofote, si omisliš več ali manj čistilnih elementov, podaljšaš dan, ko so zombaklji bolj aktivni, nastaviš številko vrednost, ko se bo kampanja zaključila, in tako dalje.
Kar je sicer čisto fino, ampak za več kot nekaj preigranj špil ni dovolj raznolik in žmohten. Po začetnem navdušenju nad svojevrstno zasnovo, stilizirano podobo in hecno parodičnimi vmesnimi stripovskimi sekvencami opaziš, da se začno taktični prijemi hitro ponavljati, da zmanjka svežine in da igranje zdrsne v precejšnjo rutino, ki nekoliko razbije le ultimativna težavnost, katera je daleč od prijetne. Nadgradnje so blazno počasne in skorajda nesmiselne, saj 7,3 sekunde namesto 7,8 sekunde za en soldatov strel pač ni ravno blazna razlika. Nakar ti igra včasih v roke iznenada potisne superorožja, pri katerih rabi se počutiš ceneno. Bolj bi bili na mestu večja mesta, bolj pisan nabor taktičnih pomagal, ki bi jih izbiral sam, več vrst zombijev, saj so tu le številčni manjši ter redki veliki, inteligentnejše parodiranje zombijaštva ter nižja cena, saj je 15 evrov na Blendogames.com za digitalen garažni izdelek s takimi lastnostmi nastavljenih visoko.
Je pa res, da je možnosti za naknadno preigravanje obilo, saj so med drugim neposredno omogočeni modi, za katere je treba zgolj poklikati menijsko opcijo, in da 'God fights on the side with the best artillery'. To sva midva. Bedni zombiji na koncu dneva nimajo šans. ***Sneti***

Blendo Games ● 15 EUR

A.R.E.S.: EXTINCTION AGENDA

Staromodne, od strani gledane teci-in-streljaj igre na PCju niso najbolj zastopan žanr, zato so igre, kot je tale, toliko bolj dobrodošle. Špil, ki na prvi pogled deluje kot klon serijala Mega Man Zero za game boy advance, se tekom igranja izkaže za bolj podobnega Contri in Metal Slugu.
Ko iz globin vsemirja uleti skrivnostna snov Zytron in obsede stroje na vesoljskem odlagališču, je čas, da na pomoč priskoči bojeviti robotek A.R.E.S.. Dogajanje je omejeno na smetiščni okoliš, ki se posveča reciklaži tehnologije, a so stopnje kljub tej tematski zakoličenosti dovolj raznolike, da imamo občutek napredovanja. Svoje doda grafika, ki s podrobnimi, neredko animiranimi ozadji in svetlobnimi učinki uspešno ustvarja občutek futuristične akcijade.



● Večina smrti se zgodi zaradi nespretnega skakanja in neučakanosti pri prvem tepežkanju z glavarji. Spodletelost je pri slednjih domala nepogrešljiva.

Streljati znamo v vse smeri, neodvisno od premikanja. Poudarek je na natančnem ciljanju, čeprav zahtevnost skakanja po ploščadah sčasoma naraste in je povsem spodobna. Za lažje manevriranje po prostoru imamo še dvojni skok, spodrs pa na nas za kratek čas napravi neranljivega.
Sovragi so nekam neraznoliki, saj poleg stenskih pihalnikov srečamo le par vrst rabotske mašinerije, od letečih bolhačev in pajkastih konzervnjakov do štirinogih, mačkam podobnih neprijetnežev. Zato pa so glavarji toliko večji in boljši. Med njimi se znajdeta gromozanski kovinski kačon in primatski velikan z rotorji namesto rok, dočim se ena od šefovskih sekvenc prične z natančnim skakanjem po jašku, kjer nas zasleduje velik žužkast neprijetnež.
Nasprotniki nam ob ugonobitvi pustijo nadgradnjo orožja ali kako novo pokalico. Razlika med kanoni je v hitrosti oziroma moči šmajsanja in večji občutljivosti sovragov na določeno zvrst izstrelkov. Poleg tega nam uničeni železkoti puščajo raznobarvne vijake,



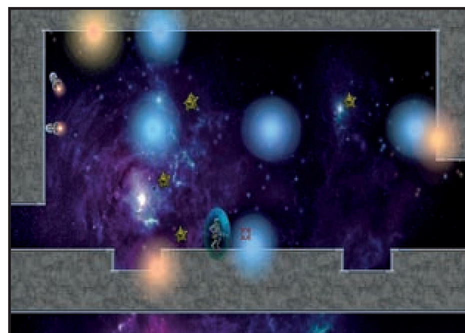
● V primeru manka surovin lahko te mirno grajndamo z uničevanjem vedno znova ponavljajočih se sovragov. Le slabi končni oceni se ne smemo čuditi.

ki rabijo kot valuta za bildanje pokalic in nakup bomb ter paketov prve pomoči v štacuni. Ta je na voljo venomer, le gumb je treba stisniti.
Stopnje imajo kljub premočrtnosti nekaj izbire pri nadaljevanju poti in skrivne oddelke, v katerih najdemo informacijske ter energijske kocke. Prve so namenjene kompletističnemu polnjenju baze podatkov, druge pa nam dajo različne bonuse, kot je nižja cena medicinske pomoči v trgovini. Vendar je treba vedeti, da pri prvem igranju večina kock ni dosegljiva. Za njih dosego namreč potrebujemo sposobnosti, kot je možnost višjega skoka z granato, ki jih dobimo šele kasneje.
In ravno to je kleč – mojstrovanje stopenj. Na koncu vsakega levela namreč dobimo oceno, kako uspešni smo bili. Tako hočemo kasirati čim manj batin in stvari opraviti čim hitreje. Za doseganje najboljših rezultatov moramo igrati na (privzeti) težavnosti hard, ki pa imenu navkljub ni pretežka.
Prvi mimohod petih samotarskih stopenj (večigralstva ni) se konča v treh do štirih urah. Ni ogromno, a vsaj še enkrat toliko porabimo za odstiranje skrivnosti, doseganje boljših ocen in opravljanje dosežkov. In čeprav igra ne sodi v vrh run'n'gun ponudbe, gre za farbovit, kompetenten izlet v konzolaške vode, ki ga najdeš na Steamu. Bojda sledijo nove epizode! ***Misfit***

Origo ● 10 EUR

DEFY GRAVITY

Neodvisna scena nudi obilo iger, a vse niso zabavne. Toda Kljubovanje gravitaciji, od strani gledana spretnostno miselna ploščadarica, je eden tistih naslovov, ki so kljub pomanjkljivostim vredni časa in malih denarcev.



● V takih scenah, kjer je na zaslonu kopica gravitacijskih in odbojnih polj, se prisotnim predmetom dobesedno strga, saj jih težnost kar meče naokoli.

Nastopamo kot punca v skafandru, ki globoko v vesolju najde ostanke ancientne tujske civilizacije. Opremljeni smo z gravitacijskim topom, s katerim moramo na vsaki stopnji od skupno šestnajstih doseči cilj. Med kolovratenjem po levelih poleg skakanja uporabljamo dve vrsti strela. Prvi ustvarja polja težnosti, ki nas privlačijo, drugi pa taka, ki nas odbijajo. Oboja lahko in moramo odstranjevati oziroma vklapljati antigravitacijski ščit, saj nas drugače ne izpustijo. Prav tako je naš kanon omejen na dve polji iste sorte naenkrat, dokler se z nogami ne dotaknemo trdne podlage. Zato je treba dobro kombinirati skakalne sposobnosti, uporabo kanona in gruntanje, kako te elemente odmeriti, da bomo prišli naprej.
Videz stopenj ni nič posebnega, pač zvezdnato ozadje s ploščadmi. A dizajn je domišljen in zahteven. Na dnu zaslona navadno preži laser, ki ne dovoli stika s tlemi. Tudi smrtonosne krogle in zvezde, ki so sicer edini sovragi, znajo biti zafrknjene, saj jih na novo ustvarjena gravitacija mimogrede spelje z njihovih standardnih poti. Je pa res, da lahko po vrhu krogel mirne duše skačemo. V dosti primerih to tudi moramo početi, da dosežemo želeno ploščad. Poleg navadnih območij, kjer si sami določamo 'tempo' napredovanja, nam vsake toliko požene kri po žilah še nadležni zasledovalni laser. Če smo prepočasni ali nespretni – spržl!



● Pot nadaljujemo z: a) odbojnim poljem ali b) težnostnim poljem. Možnost c) je, da pregriznemo tipkovnico. Pri nagnjenosti k temu špila ne priporočam.

Vsaka smrt nas postavi nazaj na nadaljevalno točko. Te so razporejene pametno in ob morebitnem neuspehu nam nikoli ni treba ponavljati cele stopnje. Igra uporablja samodejno shranjevanje napredka, medtem ko življenja oziroma ponovni poskusi niso omejeni, tako da igranje kljub zahtevnosti ni nikoli zares frustrirajoče.
Kar je po drugi strani problem. Za šestnajst levelov ne porabimo veliko časa, le urico ali dve. Po končanju se odklene višja težavnost, ki nam odvzame možnost ustvarjanja odbojnih polj in istočasno zviša število privlačnih na zaslonu do tri. Tudi količina kugel in zvezdic se poveča, zato postanejo stopnje drugačne ter bolj zafrknjene, saj pristopi, ki smo jih lahko uporabili v prvo, ne delujejo več. Vsekakor pa sem pogrešal kak dodatni motivator za vnovično preigravanje in mojstrovanje, ki bi ga tak špil nujno potreboval. Denimo uro, ki bi beležila porabljeni čas, ali vsaj števec poskusov za opravljeno stopnjo. Tako ni ne lestvic, ne večigralstva.
Ampak navsezadnje zanimivi špilčič na Defygravity-game.com košta le slabe štiri evre in v njem se imaš dlje bolj fino, kot če bi si kupil dva bureka. ***Misfit***

Fish Factory ● 4 EUR

RAPTOR: CALL OF THE SHADOWS 2010 EDITION

Si se morda kot nadebudni mladenič pred sedemnajstimi leti zabaval z od zgoraj gledanim šuterjem, imenovanim Raptor, enim redkih tovrstnih žanrskih poskusov za PC? Potem ti bo zdaj, ko se je DotEmu odločil za revizijo stare klasike, zaigralo srce. Škoda le, da bi bilo bolje, ko bi špil ostal tam, kjer je bil – v dobrem spominu.



● Čisto vsak glavar v špilu najprej besno strelja predse in ti hkrati sledi. Potem pa ima nekajsekundni premor, ki ga izrabimo za povračilno akcijo.

Predelavi sicer ne gre dosti očitati. Igra neproblematično deluje skozi nova Okna, na voljo imamo celozaslonski in okenski prikaz v treh ločljivostih, igramo pa lahko z miško, joypadom ali tipkovnico. Glodalec je kljub hitrejšemu premikanju slaba odločitev, saj je nenatančen. Na voljo je grafični filter, ki naj bi izboljšal ancientni kvadratkast izgled, ampak ga ne.
Zaplet je ... no, ni ga. Si pilot, ki skozi tri poglavja vodi F-18 podobno letalo ter šmajsa sovražnike v zraku in na tleh. Vsako poglavje tvori devet stopenj, med katerimi so vojaške baze, gozdički, mesto, morje in paleta nezemeljskih površin zadnjega sklopa. Med nivoji lahko shranjujemo napredek in prosto izbiramo poglavje, od katerega bi radi nadaljevali, vmesni čas pa izrabimo za nakupovanje priboljškov. Špil namreč za uničene capine namesto točk daje denar, s katerim si omislimo zaščitna energijska polja in boljša orožja, kot so rakete, sledilni minitop ter plazemski kanon.
Raptor je eden tistih šutemapov, kjer dotik z neprijetnežem ali metkom ne pomeni instantne smrti, kar je čisto kul. Ni pa kul, da se je treba ukvarjati z neposrečeno ponavljajočimi valovi sovragov in monotonimi glavarji. Na sedemindvajsetih nivojih se namreč večina nasprotnikov in njihovih vzorcev ponovi čisto prevečkrat. Poleg redkih heličev in stacionarnih topov glavnino nevarnosti predstavljajo 'vesoljsko' geometrične ladjice, medtem ko so šefi bodisi okrogli in vkopani, bodisi leteče kvadrataste kopije eden drugega.



● Kupljena orožja lahko poljubno menjavamo. A ko imamo enkrat dovolj cekina za sledilni mini top, se večina pokalic izkaže kot izguba časa. In denarja.

Vse po vrsti pa nabijemo tako, da okrog njih med streljanjem krožimo. Zeh.
Ajde, namig v podobi senc, ki kažejo, od kod bodo napadalci prišli, ni napačen. Vendar je ogibanje kuglam precej leseno, saj se ne zgodi redko, da jim razen vstran ne moremo ubežati. Ko špil postaja sčasoma težji, se količina krogel na zaslonu veča in prostora za umik večkrat enostavno ni. To Raptor kompenzira s puščanjem bonusnih refilov života, kar pa je bolj jalova tolažba za površen dizajn. Pri tem je naše osnovno orožje precej kilavo in grajndanje levelov za več cekina ter boljše pokalice postane kmalu obvezno, sploh če igramo na višjih težavnostih. Večigralstva špilčič ne nudi, naprednejših elementov v slogu dosežkov ali spletnih lestvic pa od izdelka iz leta 1994 tudi ne gre pričakovati.
Eh, moj dragi Raptor. Kako primerno, da si deliš ime s popadljivim dinozavrom. Nekoč sta gosposko harala po zemlji, zdaj pa vaju je oba pokopal čas. ***Misfit***

DotEmu.com, Gog.com ● 5 ali 4 EUR

BACK TO THE FUTURE: GET TANNEN!

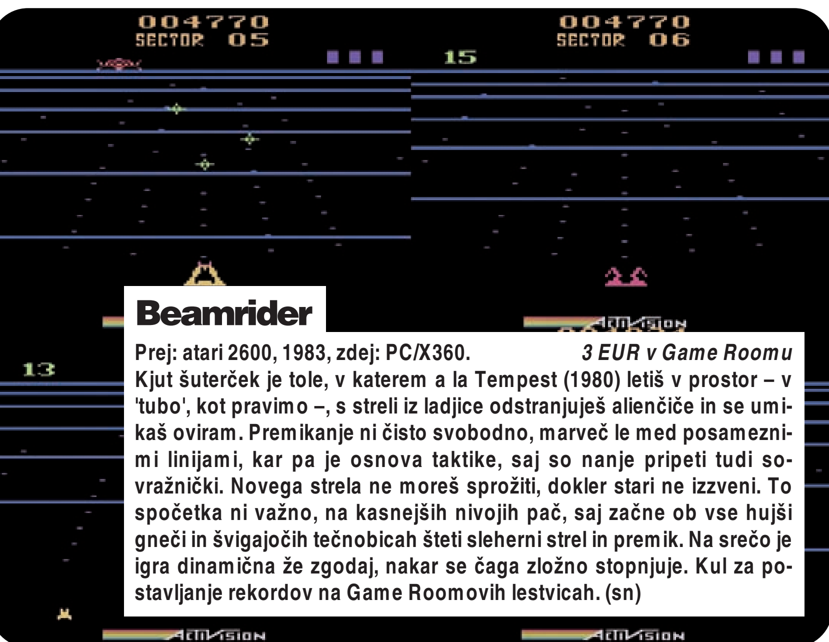
V drugem delu pustolovske ekskurzije, ki nadaljuje filmsko tradicijo, ostajamo sredi medvojne Amerike, kamor je Marty odhitel reševat Doca. Projekt mu je uspel, a na delu so nove težave. Fant se konec prve epizode prične razblinjati, ker so si nepridipravi privoščili njegovega dedka, Arthurja McFlyja. Zato je treba v letu 1931 nujno urediti, da bo šel negativec iz večno pokvarjene rodbine Tannen za zapahe. Tolovaj Kid ob tem ne stoji križem rok in se zabubi v nelegalnem pajzlu, koder brizgajo maligani in se vrtijo rulete. Marty si zategadelj pusti brčice, zleze v polikano obleko in se pod gangstersko krinko infiltrira v sredo osjega gnezda.



● Iz tridesetih let na kratko skočiš v osemdeseta. Pristaneš sredi skoraj akcijske gneče, ko moraš ubežati pred Tannenovo bando s kiji.

Vnovič igraš samo z njim, ima pa tokratno poslanstvo več izziva in vsebine. Sploh zanimivo je delo s psihološkimi triki, ko moraš na pravo pot spraviti izgubljenega policaja in nesrečno pevko. Glasovni igralci so odlični in igranje je spet zelo filmsko, z obilico nenujnih dialogov, ki pestrijo dogajanje. So pa kadri tokrat očitneje diagonalni, zato nadzor s tipkami ni najbolj udoben in tudi preglednost šepa. No, reševanja ugank to ne ovira preveč, saj so lahkotna mešanica raznolikih prijemov. Nekaj je pasjega nosu, nekaj vlečenja na ušesa in dolgih prstov. Do izraza prideta potovanje in prenašanje predmetov iz časa v čas, čeprav je sistem prednastavljen in daleč od svobode iz Day of the Tentacle. Seveda ob koncu ne manjka kup gnoja, da je povezanosti s filmsko dediščino zadoščeno. ***Navi***

Telltale Games ● vsa serija 25 $



Beamrider

Prej: atari 2600, 1983, zdej: PC/X360. *3 EUR v Game Roomu*

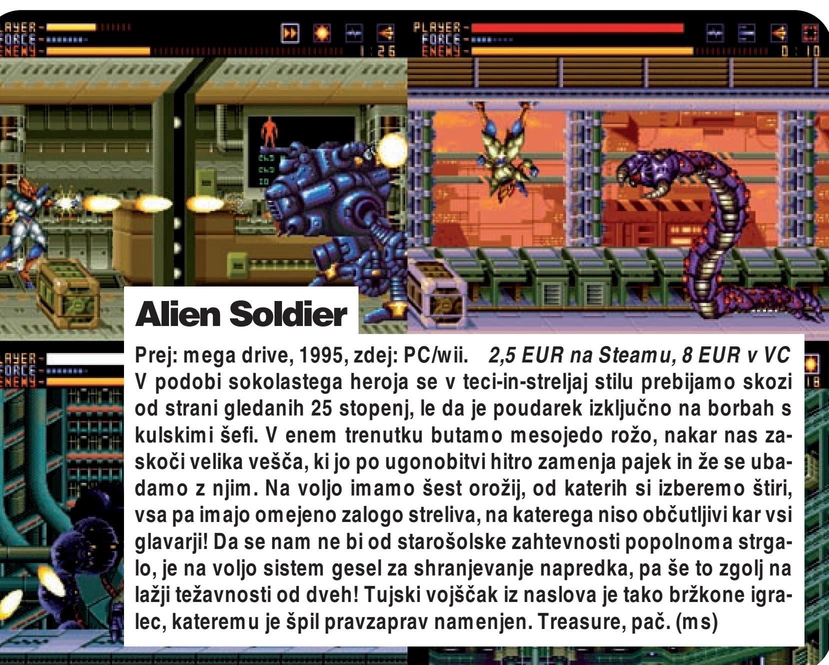
Kjut šuterček je tole, v katerem a la Tempest (1980) letiš v prostor – v 'tubo', kot pravimo –, s streli iz ladjice odstranjuješ alienčiče in se umikaš oviram. Premikanje ni čisto svobodno, marveč le med posameznimi linijami, kar pa je osnova taktike, saj so nanje pripeti tudi sovražnički. Novega strela ne moreš sprožiti, dokler stari ne izzveni. To spočetka ni važno, na kasnejših nivojih pač, saj začne ob vse hujši gneči in švigajočih tečnobicah šteti sleherni strel in premik. Na srečo je igra dinamična že zgodaj, nakar se čaga zložno stopnjuje. Kul za postavljanje rekordov na Game Roomovih lestvicah. (sn)



Ghosts 'n Goblins

Prej: avtomat, 1985, zdej: wii. *8 EUR v Virtual Console*

Artur pri reševanju princeske Prin Prin v pogledu od strani skače po risankastem svetu, polnem zombijev, demonov, ogrov in podobnih peklenščkov. V boju z njimi uporablja bakle, kopja, nože, sekire in ščit, nujen za ugonobitev poslednjega šefa. Nakar nam igra razloži, da je bila vse skupaj le iluzija ter da moramo še enkrat preigrati vseh šest stopenj. Kot da to že prej ni bilo skorajda nemogoče! G'nG ne velja zaman za eno najtežjih iger SPLOH, kajti poleg memorizacije in odličnih refleksov moramo imeti še malho sreče, saj se večina sovragov pojavlja naključno! Mazohistično, a grdo nalezljivo. Bil si opozorjen. (ms)



Alien Soldier

Prej: mega drive, 1995, zdej: PC/wii. *2,5 EUR na Steamu, 8 EUR v VC*

V podobi sokolastega heroja se v teci-in-streljaj stilu prebijamo skozi od strani gledanih 25 stopenj, le da je poudarek izključno na borbah s kulskimi šefi. V enem trenutku butamo mesojedo rožo, nakar nas zaskoči velika vešča, ki jo po ugonobitvi hitro zamenja pajek in že se ubadamo z njim. Na voljo imamo šest orožij, od katerih si izberemo štiri, vsa pa imajo omejeno zalogo streliva, na katerega niso občutljivi kar vsi glavarji! Da se nam ne bi od starošolske zahtevnosti popolnoma strgalo, je na voljo sistem gesel za shranjevanje napredka, pa še to zgolj na lažji težavnosti od dveh! Tujski vojščak iz naslova je tako bržkone igralec, kateremu je špil pravzaprav namenjen. Treasure, pač. (ms)



Pressure Cooker

Prej: atari 2600, 1983, zdej: PC/X360. *3 EUR v Game Roomu*

Ob izbiri špilov, kot je Pressure Cooker, me ima, da bi šel do Microsoftovcev in jim večerje obilno začinil z mehiško ljuto papričico. Smo kuhar, proti kateremu z desne naključno letijo sestavine za sendviče. Te je treba loviti in jih v skladu z razpredelnico postavljati na spodnje plasti kruha, ki polzijo po levi, nakar na vrh zadegati še gornjo stran posušene žemlje. Ko je kruhek narejen, ga moraš dati v košaro na ločenem zaslonu spodaj, vmes pa ne faliti preveč čudnih sestavin (jabolka, huh?). Zabava je puhla in igranje se ponavlja, medtem ko je zadeg te medlosti v Game Room nesmiseln pri obstoju ohoho boljšega Tapperja. Aja, da MS ni podpisal pogodbe z Midwayjem? Čas je, da jo. (sn)



Shining in the Darkness

Prej: mega drive, 1991, zdej: PC/wii. *2,5 EUR na Steamu, 8 EUR v VC*

Čeravno SITD s prvoosebnim pogledom deluje kot kak Eye of the Beholder, pazite – gre za klasičen japonski FRP z ničto svobodo pri ustvarjanju odprave in obveznem tlačanjenju za izkušnje v naključnih bojih. Na voljo so tri lokacije (mesto, grad, temnica), a se glavnina akcije odvija le v labirintski ječi, segajoči deset nivojev pod zemljo. Sovragi so rižojedo barviti, a nekam ponavljajoči se. Največja težava je odsotnost karte, ki si jo moramo risati sami! Druga težava se skriva v manku motivacije za vnovično preigravanje, saj špil večino adutov razkrije že v prvo. Kul za ljubitelje zvrsti, dokler traja. (ms)



Juno First

Prej: avtomat, 1983, zdej: PC/X360. *3 EUR v Game Roomu*

Tale avtomat je moral biti narejen precej trpežno, sicer so ga brce bajkerjev in svetlobni meči dežurnih geekov leta '83 zmleli v prah. Konamijev šuter je namreč zelo težak. Svojo ladjico muvaš po polju, ki pa se ne premika le gor, marveč tudi dol in še malo levo ter desno, odvisno od tvojega gibanja. Alienčke vidiš na obzorju in so pridni, dokler se ne spustijo na ploskev, nakar ti dajo vetra s svojimi telesi in hitrimi izstrelki. Finta je v tem, da jih moraš na polje spuščati taktično, hkrati pa imeti odlične reflekse. Adrenalina je kolikor hočeš, smrti pa tudi. No ja, vsaj žetonov imaš zdaj neskončno. V osemdesetih si bankrotiral. (sn)

Killzone 3

VEČIGRALSTVO

Blaznih sprememb glede na dvojko spletni multiplayer v Killzone 3 (tak na razdeljenem zaslonu enega PS3 manjka) ne prinaša, zaradi česar ostaja precej klasičen in neprelomen. Niti ni tako pregiben kot oni v Halo: Reach. Kar pa ne pomeni, da je povsem enak kot prej in da ni obsežen, dolgotrajen ter luštno uživantski. Seveda se udarita strani ISA in Helghast, pri čemer izbira poklicev namesto sedmih zdaj obsega peterico: strelca, inženirja, sanitejca, taktika in infiltratorja. Službe so si fino različne, kajti vsaka ima svoja orožja in sposobnosti, ki jih odklepaš z nabiranjem izkušenjskih točk. Za razliko od KZ2 lahko takojci izbereš katerokoli službo. Orožja so lastna poklicu, dočim nekatere sposobnosti prejmeš, ko doseženš zakoličen čin, nakar jih lahko uporabiš pri ostalih. Mednje sodijo razporejanje obrambnih stolpičev v vlogi inženirja, prikrito premikanje v vlogi infiltratorja in zakrivanje za ostrostrelca. Sistem je resda ukrojen po ostalih modernih nažigačinah in dvojki, tako da kake izvirnosti tipa MAG tu ne gre iskati. A preseneča s svežino in zanimivostjo.

K temu prispevata občutek teže tako tvojega bojevnika kot orožij v rokah in taktično dobro sestavljena prizorišča. Kart je le osem, a so okoljsko raznolike, podpirajo od 16 do 24 sodelujočih in so narejene tako, da spodbujajo dinamično premeščanje sil in nenehno gibanje front. Na njih se odvijajo trije osnovni modusi. 'Guerrilla warfare' je deathmatch ... novi 'operations' eni strani veli, da v več naskokih nekaj zavzame, in drugi, da to brani ... dočim je mnogim najbolj znan 'warzone'. To je način, kjer igra na isti karti zapored menjava cilje, kot so iskanje in uničenje cilja, ubitje določenega igralca in držanje pozicij. Ne gre pozabiti na rabo raketnih nahrbtnikov in oklepniških robotov, ki lahko spremenijo potek bitke podobno kot tanki v Bad Company 2 – če jih upravlja nekdo, ki ima nekaj pojma.

Multi v Killzone 3 te hitro zaposli za ure in ure ter draži z brezproblematično gladkostjo, offline pa lahko treniraš s sposobnimi boti, ki jim je moč nastavljati težavnost v štirih stopnjah in so vse prej kot brezzvezni tekmeci, kot se rado dogaja v manj spoliranih izdelkih. Prasci umetnjakarski so me pahnili v marsikako kočljivo situacijo in čeprav jim manjka sodelovalnega duha, sem se imel z njimi včasih prijetneje kot z naključnim folkom na liniji. Saj veš, kako je s tem. Če kje srečaš bedaka, ga boš na internetu.

Get to the Bow of the Tanker
SELECT Review objectives
193 2

Ponekje se Helghasti radi skrivajo blizu eksplozivnih sodov, ki so kot rdeče zastavice za tvoje svinčene bikce, ki pihajo od jeze v tamle minigunu. Je pa pogostost takih cenenih situacij manjša kot v dvojki in velikovečinoma moraš kanalje odstraniti, kot se zagre.

Press L1 to Fire Homing Rockets at locked-on targets
Helghast: The chairman is exposed. Wing group, form up.
Stahl: Give me that. Stop broadcasting on an open channel.

Ob tem prizoru naj znova jokavo izrazim žalovanje za dobo vesoljskih simulacij tipa X-Wing in Wing Commander ter zahtevam, da naj nas namesto teroristov vendar že napadejo kaki ejlieni. Le takrat bodo kravatniki začeli meniti, da se bo taka roba prodajala.


Začetek je nenavaden, saj se namesto v pošvedranih uporniških čižmih znajdeš v kacigi in felcu helghastovskega vojaka. Ne za dolgo.


V primerjavi z dvojko nisem več opazil neskončnih valov sovražnikov, ki so te tam naskakovali, dokler nisi prišel do neke točke v prostoru.



KZ3 ne štedi s krvavimi prizori – tale je še benigen, dosti bolj se ti fris spači, ko sovražniku s palci iztisneš oči in ga završeš kot piksno.


Pri furanju ledeniškega bojnega stroja ceniš prijazno razporejene nadaljevalne točke. Filmčke je moč preskakovati, aleluja.

Počasi bo minilo deset let od tega, ko je po Sonyjevih kovinskih hodnikih, polnih futurističnih robotov in daljinsko nadzorovanih uslužbencev, odmevnilo: "Naredite streljaško deželo našo! Sestavite igro, ki bo postala HALO KILLER!" Nekateri se še spomnimo naslovnice kultne angleške revije Edge, na kateri je bila izpisana ta fraza. Brez vprašaja. Ta se je pojavil edino nad glavami fanboyev obeh strani.
Izziv so sprejeli nizozemski Guerrilla Games in po vsem tem času želja še ni sprhnela. Bržda zato, ker se ni uresničila. Po drugi strani pa Killzone ne tekmuje več direktno s Halom, vsaj ne pod njegovimi pogoji. V dosti pogledih ga ne preseže, a mu uspe biti za playstation tisto, kar je Bungiejeva uspešnica za xbox. Neumestno bi bilo zanikati, da je tretji del franšize kakovostna in spektakularna prvoosebna znanstvenofantastična nažigačina. Treba je vedeti le, da se ne ubada s stvarmi, kot je inovativnost. Času in tržnim ciljem primerno sta važna filmski direndaj in zabavnost na staromodni podlagi.

Goebbelsovo izročilo

Premlateno, zadihano staro kljuse od zgodbe nekako zmore dovolj migati, da vleče dogajanje naprej. V vlogi herojskega ameriškoidnega marinskega specialca 'Seva' Sevchenka, ki je ravno toliko človeški in čustven, da se te dotakne na sumljivo beckhamovskem mestu, najprej bežimo pred ihtavimi vojaki na planetu Helghan, nakar rešujemo ključne ljudi in napol zblaznelemu ibernasprotniku dokončno prekrižamo račune med zvezdami. Vmes poslušamo žolčne debate med osebnostno različnimi soldati, od katerih ima en hude težave z avtoriteto (seveda je zamorec) in en z logiko (seveda ima čin), eden je pak baba (seveda ima žnablje in je snajperka), ter za spremembo nekaj manj rabe besede fuck kot v dvojki.
Razpravljati o vsebini nima smisla, ker je imajo stripi o Zagorju dosti več, tako kot ne spraševati 'kako?' in, bognedaj, 'zakaj?'. Pač v tradiciji razmišljanja 'saj je samo igrica' in streženja masovnemu skupnemu imenovalcu. Ameriškemu. Edina pogojno svetla točka je več luči, usmerjene na dogajanje v vojaškem vrhu naših večnih sovražnikov Helghastov, tako da ne opazujemo le prekopicevanja naših pajacev.
Bolj je zanimiva splošna Killzonova štimunga. Namesto čistega ZFja so si Guerilla zamislili mešanico futurizma in retra, saj so združili visoko tehnologijo, kot so vesoljske flote, ogromne samohodke in žarkovna orožja, s konzervastim občutkom druge svetovne vojne. Planet Helghan je preslikava nacistične Nemčije, saj se je po porazu v Prvi vojni, katere še nismo obiskali, spet dvignil na noge in v Killzone 1 (2004, PS2) lansiral blickrig proti zemeljski koloniji Vekta. Killzone 2 (2009, PS3 – Joker 188, 80) je spremljal 'zavezniške' sile ISA, ki so povračilno napadle Helghan in z našim herojem Sevom na čelu ubile njihovega hitlerjanskega voditelja, kar sproži velikanski protinapad v aktualni trojki.
Šele tu serija neha biti odsev zgodovine, spuščen skozi filter holandskih sanjačev, in odtava malo po svoje. Tja, kjer se esesovski ledrasti plašči mešajo s plinskimi maskami, za katerimi žarijo rdeče očesne leče ... kjer imaš v enem trenutku v rokah nož in težek mitraljez, ki izstreljuje normalne krogle, v drugem pa raketomet, iz katerega zleti kup samodejno vodenih izstrelkov, ter bljuvalo smrtonosne zelene meglice ... kjer te v istem valu nasprotnikov naskočijo wehrmachtovska soldateska, tank, leteč robotej in eksploziven pajek. Toda čeprav so navdihi pobrani z vseh vetrov, se združijo v nekaj pretežno samosvojega. V Killzone, pa prav nič drugega.

Zdaj skrivaje, zdaj v teku

Pričakovati od ustvarjalcev, da bodo korenito spreminjali recept, je utopično. Špil ostaja premočrtna, groba, krvava, 'odrasla' dumačina, kjer malodane brez postanka in definitivno brez razmišljevalno-raziskovalno-ugankarskih postankov cepaš iz boja v boj. Ohranili so zmožnost tiščanja telesa v zaklon, če držiš gumb L2, od koder nato kukaš ven, razpošiljaš krogle in se skrivaš nazaj. A treba je paziti, saj pri takem želvarjenju za razliko od številnih drugih iger, ki uporabljajo 'cover' sistem, pogosto nisi neranljiv. Ne le, da lahko sovražni ogenj sname kovino z ogrodja (v KZ3 ni poženščenih materialov, kot sta les in krhek kamen, le pravomoško železo, jeklo in titan!), tvoja glava rada moli ven. Višja kot je izbrana težavnost, hitreje imaš med ušesi luknjo.
Zato sta koristna uren tek, s katerim menjaš zaklon, in možnost oživljanja. Če te pokončajo in je blizu ključen kamerad s čudežno pištolico, te bo skušal spraviti nazaj med hodeče, uslugo pa mu lahko tudi vrneš. To mestoma privede do burlesknih situacij, ko se izmenično oživljata, medtem ko banda Helghastov stoji tri metre stran in vaju mitraljira. Ampak zvečine je mehanika oživljanja smiselna in koristna, saj zaradi nje nisi kaznovan za vsako smrt s ponavljanjem od zadnje nadzorne točke, akcija pa ne neha teči. Hkrati bergla ni na razpolago neprestano. Če si preveč tvegal, te sotrpin ne more resurektati, prav tako flajšter ni na voljo skozi ves špil, marveč na pravilno odmerjenih mestih, kjer bi bilo crkovanje bržda tečno.
Občutek pri igranju je zdaj nekoliko hitrejši in manj obtežen kot v KZ2, kjer si se zaradi svoje počasnosti dostikrat počutil kot hodeč oklepnik. Po novem si ravno toliko poskočen, da se lahko s tekom rešiš iz škripcev in hitro dosežeš taktično boljši položaj, a vseeno nisi tako švigalen in breztelesen kot v večini ostalih prvoosebnih streljank. Kompromis je posrečen. Takisto so uredili zamik pri vnosu, ki je šel v dvojki mnogim na živce. Rezultat je igra, ki deluje bliže klasičnim špilom v žanru, ki pa je vendarle prepoznavna. Kljub vsesavanju vplivov noče biti ne klon Call of Dutyjev (slišiš, Medal of Honor?), niti noče več Hala ubiti na njegovem dvorišču. Spopad želi prirediti na svojem.

Slap prijemov

Glavna odlika Killzona 3 je razgibanost. Po srcu je to sicer še vedno tipska nažigalka, pripeta na tračniško odvijanje, kjer ne moreš poveljevati nikomur in nima niti enega posebej inovativnega elementa. Toda ni ji moč očitati zabavnosti in tega, da dogaja.



V multiplayerju si car lazar, ko sedeš v solidno oboroženega osebnega robota. A hkrati si s tem na čelo narišeš ogromno tarčo.



Prej o Helghastih nismo izvedeli praktično nič, sedaj pa dobimo vpogled v njihove notranjepolitične mahinacije. Mnja no. Čakam KZ4.

Kjer je bil KZ2 zaradi okolice in sistema igranja malce enoličen, je trojka bolj sproščena. Temeljno napredovanje med priročno razporejenimi zakloni in po temačnih hodnikih med drugim pestrijo reševanje iz tanka, lahkotno gverilstvo s klanjem stražarjev od zadaj, vožnja snežnega mobila in bojnega robota, letenje s fino nazadnjaškim raketnim nahrbtnikom, ki je daleč od hi-tech ustreznika v Halu, odstranjevanje ostrostrelcev, branjenje oporišča, frčanje po vesolju ... Težko je zanikati, da si vse to načeloma že nekje videl, a važno je, kako so elementi sestavljeni – zanimivo ter dobro.

Okolja se menjajo kot po tekočem traku, od razrušenega mesta in metalnih koridorjev, kar je oboje zaščitni znak serije, prek zasneženih planjav do vlažne alienske džungle. In karkoli ubojitega vzameš v roke, najsi bo to strojnica, revolver, metalnik plamenov, bazuka, raketomet, lanser eksplozivnih puščic ali izstreljevalnik žarkov, ki gredo skozi trdo snov, Helghasti ga fino nastradajo. Iz njih šprica marmeladna kri, med umiranjem v plamenih hreščavo kričijo po radiu v čeladah, padajo z ograj in se sesedajo kot žolca. Sploh je fino, če pri merjenju skozi muho ('iron sights') uspeš talati headshote, saj negativnežem glave raznese kot zrele melone, šprtopljotzzz. Oziroma ko v boju od blizu stisneš L1, da nasprotnika zabodeš v uč ali mu od zadaj prerežeš grlo. Z enega vidika ostudno, z drugega pa toliko zapretiravano, da je bolj LOL kot OMG.

Škoda, da sovragi niso posebej raznoliki, saj veliko dlje kot od nekaj vrst pehotnikov in njihovih rahlo bolj zajebanih oficirjev ne pridemo. Proti koncu srečaš letečneže in kao elitne esesovčke, ki pa se ne izkažejo za visoko oviro, in oklepljence z miniguni, ki jih potolčeš na jasen način – najprej šus v glavo, nato v eksplozivno rit. Jih znamo iz dvojke.

No, še malo bolj kot to grajam njihovo umetno pamet. Po eni strani so tolovaji dinamični, saj streljajo na slepo, mečejo granate in šibajo med zakloni. Po drugi pa so premalo napadalni in gibljivi, da bi bili resna grožnja. Večino dela opravijo z natančnostjo z razdalje in golo ognjeno močjo. Covenantom iz Hala niso dorasli. Spopadi so zato taktično manj zanimivi, kot bi lahko bili, saj je velikokrat dovolj, da se parkiraš nekam v kolikor-toliko varen zaklon, od koder filigransko potamaniš zadosti kanalj, da napredovanje postane približno varno. Energija se ti itak povrne, če te krogle nekaj časa ne zadevajo.

Balzam za čute

A istočasno je res, da se nepridipravi menjujejo dovolj hitro, da ni občutka enoličnosti, in da so tvoji kameradi dejansko sposobni opraviti reči namesto tebe. Vseeno se je treba gibati in precizno streljati, Guerrilla pa so poskrbeli za več vmesnih polšefovskih ter šefovskih obračunov kot prej. Spet pride do izraza omenjena raznolikost, ko se iz plena preleviš v lovca, napadeš sovražno bazo, iz katere nedrij se vračaš proti površni, spremljaš svoje tanke, po ledenih ploščadih priskačeš do luštno pregibnega boja z nasprotnimi raketnonahrbtneži, nastavljaš mine, zavzemaš mobilno tovarno in po koscih demoliraš titansko robotsko teptalico.

Blazno težavno vse skupaj ni niti na najvišji zahtevnosti od štirih možnih, kjer je treba zadnjo odkleniti. Med drugim zato, ker lahko s tal pobereš katerokoli orožje, pri čemer imaš prostore za lahko in težko krepelo, pištolo ter granate. Zabojev za obnovo municije je več kot dovolj, s podstavkov pa lahko jemlješ silovite minigune ter še močnejše lanserje raket. Toda osemurna samotarska kampanja (če si izkušen, izberi nivo veteran!) se ne utrudi vse do megablastičnega konca in četudi ni točkovalnega sistema v slogu Vanquisha, te gotovo ima, da bi šel znova skoznjo. Sam ali v co-opu na razdeljenem zaslonu enega PS3. Čudno, da ni spletnega sodelovanja, ki ga nudi dosti konkurenčnih izdelkov, ampak enokavčno ni napačno. Še bolje bi seveda bilo, če bi igri v co-opu uspelo ohranjati stalno število sličic na sekundo, a ni prevelike krize.

Pozabiti ne gre na izvedbo, saj se Killzone 3 z God of War 3 in Unchartedom 2 dokaj enakovredno spopade za naslov najbolj bombastične igre na playstationu 3. Prenovljeni grafični motor v ločljivosti 720p bljuva impresivno količino podrobnosti in brez posebnega upadanja sličic na sekundo, ki se zvečine trdno oklepa 30 fps, riše slastne svetlobne ter vremenske učinke, gromozanske eksplozije, vlečke dima, skriptano rušeče se stavbe, padajoče križarke. Ozadja so ubijalska, bojevanje v vsemirju pa se sorodni sekvenci v Halo: Reach predstavitveno smeji v glavo in budi željo po vrnitvi dobe vesoljskih simulacij, ki bi bile s tako zunanjostjo čista norišnica. Za razliko od dvojke je podoba svetlejša, raznolikejših barv in z opazno boljšim glajenjem robov. Morda še bolj udaren pa je zvok, tolikokrat zanemarjana plat iger, ki zlasti v tehniki DTS ob postavitvi zvočnikov 5.1 ali 7.1 mazili ušesa z neznansko paleto izvrstnih efektov, natančno postavljenih v prostor, veličastne orkestralne glasbe ter spodobnega govora. Težkokategornih holivudarjev za to sicer niso najemali, a čvekači so požrtvovalni in zvenijo vlogam primerno.

Prav dober špil

Killzone 3 je razgiban, igralno soliden, predstavitveno udaren, po občutku dokaj samosvoj, s funkcijami bogat prvooseben šuter (co-op, večigralstvo, podpora movu, stereoskopija – beri okvirčke). Ni za tiste, ki iščejo originalnost in si želijo orehovsko trde težavnosti ali dobre zgodbe, a bo sila ustrezal nekoliko manj izbirčnim ter zahtevnim ljubiteljem žanra, ki hočejo solidno nažigati. 'Halo killer' pa mu ni treba več biti. Postal je samozadosten.

82 *Sneti se reži skrivnim orožjem od Luftwaffe. Temle ne sežejo do kolen.*
playstation 3 — Guerrilla / Sony

SMRT POD LIZIKO

Z liziko seveda mislim na playstation move, smrt pa za spremembo ne doleti tvojih okončin, marveč sovražne prahojedce. Podpora svetlečemu batonu v Killzone 3 je namreč odlična in špil se izkaže za prvi naslov, ki gibalni kontroler izrabi, kot se spodobi.

Imeti moraš move v eni roki in motion controller ali dual shock v drugi, pri čemer zaradi udobja vsekakor priporočam motion controller. Pri merjenju in streljanju ni domala nobenega zamika (laga), natančnost pa je vrhunska, tako da je iskanje headshotov s kratkimi rafali še bolj uživantsko kot z dual shockom. Z gumbom, na katerem je vijuga, se skriješ v zaklon, z L2 na motion controllerju približaš pogled, z L1 lučaš granate. Intuitivno, neproblematično. Zaznavanje suvalnega premikanja je domišljeno, saj s sunkom mova naprej izvedeš udarec s kopitom ali uboj od zadaj, z zavrtljajem mova v desno pa napolniš orožje. To je kul, saj je gumb s kvadratom malce od rok oziroma ga ne moreš stisniti, če držiš knof za tičanje v zaklonu. Nastaviš lahko tudi občutljivost osi in 'mrtvo območje' (deadzone) sredi zaslona, kjer premikanje mova ne botruje obračanju pogleda, marveč le gibanju merka. Če je deadzone velik, moraš z muvom bolj migati, da se premakne pogled iz tvojih oči, a imaš več svobode pri merjenju, in obratno. Neobstoječe mrtve cone ni, vendar je pri nastavitvi 0 % dovolj majhna.

Killzone 3 z muvom lahko zgolj pohvalim, saj sem šel po končanju z običajnim ploščkom znova skozi špil na najhudejši težavnosti in se počutil, kot da uporabljam miš. Nemara je pomoči celo preveč, saj lahko move na nižjih zahtevnostih sam sledi nasprotnikom, dočim je celo na najvišji na voljo zaklepanje tarče z držanjem L2, ki premikanje merka omeji nanjo. Tudi roka se sčasoma utrudi od držanja v luftu. A to ni nič v primerjavi z vtisom, ko merek z muvom zares natančno postaviš na Helghastovo betico in nežno stisneš petelina, da višnjeva možganovina špricne na vse strani. Če imaš move, je to razlog za nakup KZ3, in če imaš KZ3, je to razlog za nakup mova.





Vnovično igranje na žalost ne nudi odkrivanja skrivnosti, je pa res, da v drugo že obvladaš svoj fičkasti raketni ruzak, ki je tak, kot bi ga proizvajali v Prištini. Po ledenih ploščadih bolj podaljšano skačeš, kot da bi čeznje udobno letel. Ima pa neskončno zalogo streliva za mitraljez in na trdnih tleh si ga lahko nadevaš ter snemaš po mili volji. Uporaben je tudi za to, da prideš komu za hrbet.



Škoda, da orožja nimajo več drugotnega strela, kot so ga imela v enici, kar zmanjša njihovo taktično raznolikost. Zveča pa nujnost iskanja novih in natančnost pri uporabi, saj je tudi municije nekam malo. Ko proti tebi laufa tale futuristični nindža z noži v dlaneh, sta tvoji preciznost in mirnost postavljeni na hud preizkus.

STEREOSKOPSKI 3D

Če si pljunil par jurčkov za 3D TV, se od Killzona v stereoskopiji nadejaš nadmočnega izkustva. Treba je reči, da je sam učinek tridimenzionalnosti dober. Boljšega strelca ali skrivača te 3D ne naredi, prav tako sovražniki ne pridobijo kakih nevidenih sposobnosti. A zdi se, da orožje res držiš v rokah pred sabo, medtem ko je ostalo ustrezno zamaknjeno, in ko iz tolovaja brizga kri ali v ozadju nekaj raznese, efekt občutiš kot nekaj, česar v 2D nisi bil deležen. Mimogrede, KZ3 hkrati deluje v 3D in z movom.

Toda obenem je igra v stereoskopskem načinu opazno grša. Laično rečeno mora PS3 zdaj v enakem časovnem oknu izpljuniti dve sličici na sekundo namesto ene, zato je ločljivost vsake polovična. Še huje je, da je dodatno znižana resolucija učinkov, kot so naokoli frčeči delci, dim in podobno, da število sličic na sekundo opazneje pada in da je dosti več pop-ina, se pravi nenadoma izrisanih delov prizorov. Najbolj pa moti odsotnost kakorkoli učinkovitega glajenja robov. Tako je KZ3 v stereoskopiji nemarno moten in nazobčan.

Po mojem mnenju take cene v primerjavi z zelo gladko in lepo nestereoskopsko podobo ni vredno plačati. Okej, če že imaš 3D TV, boš pristop itak preizkusil. Da pa bi se brez njega sekiral, češ, zamujam nekaj nadmočnega, ali celo razmišljal o denarnem vložku na ta rovaš ... Nak. In še tesna, neudobna očala je treba prenašati na nosu.



Raztur je mestoma urnebesen, itak pa je lahko Killzone 3 ponosen na svojo izvedbo, katere odličnost sega nad klasične ozire. Napeta glasba recimo igra, dokler so blizu sovražniki, dočim med igranjem skoraj nič včitavanja, saj se le-to izvaja v ozadju – brez namestitve na trdi disk, v celoti z blu-raya, tako kot v God of War 3.





Glede na enajst let stari MvC2 je trojka grafično dosti boljša, pa tudi igralnih razlik ni tako malo. Obvladaš Ryuja v SF4? Tu ga ne več.

Marvel vs. Capcom 3

Mislim, da je MvC3 na določeni ravni problematičen. Na tisti, kjer začneš to dvorazsežno pretepačino jemati tako resno, da jo analiziraš in treniraš v poskusu biti kar najboljši. Tedaj opaziš, da ni sestavljena docela pazljivo. Seveda, pri fajterščinah je nevarno zavzemati skrajna stališča in že popravek, kaj šele nadgrajena inačica, lahko situacijo korenito spremeni. A vendarle. Marvel vs. Capcom 3 je po mojem v trenutni obliki nagnjen k temu, da te na približno kompetitivnem nivoju napaka stane preveč.

Spodrsljaj je hitro tu, saj se akcija odvija pobläznelo hitro, zaslon pa je rad naphan z barvami, svetlobnimi učinki ter drobirjem. Ozadja so animirana, tako da streljajoči topovi in premikajoči se objekti ustvarjajo dodaten kaos, polno je kričanja in treskov, liki pa skačejo, švigajo, frčijo, se teleportirajo in lansirajo rakete, orjaške energijske žarke ter velikanske krogle. Vizualno-zvočni trušč okupira čute, prsti delajo kot pri izurjeni strojepiski. Po pol ure te pečejo oči in bolijo dlani.

Ravno zato je moteče neproporcionalno, kako lahko jih kasiraš. Ena sama nespretnost pri blokiranju ali prestrezanju naprednih in 'naprednih' tehnik (triangle jump se vrača), in že si odprt za žonglerski kombo s sto ali več udarci, ki ga niti ni tako težko naštudirati. Opazno je tudi, da so določeni liki, kot je Sentinel, neuravnoteženi. Za tiste, ki bajajo, da je Capcom ziher poskrbel, da je špil perfekten – frataprata. To so trdili že za SF4, nakar so v Superci spremenili marsikaj, od Sagata do damage outputa. Znabiti se bo z MvC3 zgodilo isto.



Od naprednejših tehnik gre omeniti xfactor, ki rabi kot izhod v sili, in advancing guard, ki pri blokiranju delno oponaša focus v (S)SF4.

Še nekaj je hecno. Po eni strani igra spodbuja začetnike s poenostavljenim modusom, kjer je količina gumbov in vnosov zmanjšana, v slogu Tatsunoko vs. Capcom za wii. Po drugi pa tako kot SF4 nima nobene pametne uvajalne ure ali razlage. Sicer zelo koristni način za urjenje s številnimi nastavitvami to ni! Verjamem, da je za redne obiskovalce templjev z avtomati na Japonskem dogajanje samoumevno. A Capcom bi lahko dojel, da ves svet ni enak Tokiu.

Gumbodrk

Je pa res, da se lahko imaš z MvC3: Fate of Two Worlds noro dobro. Gre za urnebesno, odpičeno tepežalko, ki sproža epileptične napade in je kot nalašč za žurersko druženje z enako mislečimi. Od tu pravzaprav izvira brezčasna privlačnost pretepačin, ob katerih čas tradicionalno mineva, kot bi mignil.

Okej, saj imaš enoigralstvo. A to klasično, linearno zaporedje bitk proti nezanimivi umetni pameti z ogromnim, skrajno cenenim šefom na koncu in brez štorije, ki bi zaradi Marvelove licence še kako sedla, je pozabljenja vredno. Bistvo leži v večigralstvu – po netu, kjer dobra spletna koda poskrbi za slastno gladkost količkaj blizu ležečih nasprotnikov, ali na enem kavču. Simplificirane kontrole poskrbijo, da se lahko z joypadom zabava mati ali sosedov mulec, mojster pa priključi arkadni stick in začne izvajati hude kombote.

V katere je ipak treba vložiti trud. Čeprav button mashing v tem špilu cveti kot redkokje, globine ne manjka. Na enem koncu izvira iz velike zasedbe likov iz Capcomovega ter Marvelovega univerzuma, od Amaterasu (Okami), Ryuja (SF), Chrisa (Resident Evil) in Mika Haggarja (Final Fight) na eni strani do Captaina Americe, Thora, Iron Mana ter Deadpoola na drugi. Šestintrideset jih je v osnovni verziji, po osemnajst za vsako stran, in so si krepko različni, tako po hitrosti in velikosti kot sposobnosti. Dante iz Devil May Crya ima več deset potez, Spi(z)dey je hiter in siten, Phoenix ima mogočne napade, a malo energije, Thor je počasen korenjak in tako dalje.

Potem je tu vnašanje ukazov. Osnovni nadzor zajema tri gumbe za udarce, knof za dviganje nasprotnika v luft in gumba za enega in drugega sotrpina v ekipi. Sliši se komplicirano, a niti ni. Prvič zato, ker komboti nastajajo iz logičnega zaporedja weak – medium – strong – special. In drugič zato, ker posebne udarce ('hyper combo') pri vseh borcih izvajaš z enakimi krožnimi gibi. Malo naštudiraš in že nekaj znaš pri skoraj vseh članih zasedbe.

Največ preučevanja pa hoče moštvena mehanika. Na bojišče se namreč podaš z ekipo treh bojevnikov, ki jih menjuješ. Človeka ali robota, ki čakata na akcijo, si zdravita rane, poleg tega pa lahko vskočita na suho ali tako, da sovražnika pri tem poškodujeta. Pomagata tudi pri nadspektakularni grupni ultramegaduperspecialki, v kateri je toliko lučk, da v Krškem zajamrajo. V tem, kdaj in kako menjavati bojevnike ter kako sodelujejo, je veliko taktičnih nians.

Gobcotresk

Na eni strani so torej fina globina, moštvena usmerjenost, izvrstna podoba, raznoterost likov, poenostavljen vnos za začetnike in večigralstvo, ki traja in traja. Na drugi pa malo preveč poškodb za premalo truda, nekaj neuravnoteženosti, odsotnost primernega tutoriala, mlahavo puščavništvo ter ništrc od zgodbe. Takisto manjkajo vredne nagrade za zbiranje točk, kot so oblekice, in turnirski ter opazovalni način v multiju. Čakamo zaplate in DLC, za katerega vemo, da bo prinesel najmanj dva nova preštevača reber, ter prirejamo popoldanske turnirčke. Kdor vzame Sentinela, je peder.

83 *Sneti igra s Klobaso, Fižolom in Krühom. 1P wins!*
PS3 / X360 **Capcom**

Majin and the Forsaken Kingdom

Resda se mi najbolj fržmaga, ko moram po dolžnosti igrati kak slab špil. Vendar nisem bistveno manj nejevoljen, ko se lotim nečesa, kar ima potencial in je na splošno kul, a mi spodjeda potrpljenje z nepotrebnimi problemi. Recimo Majina v Pozabljenem kraljestvu.

Koristni prjatu

Kraljestvo je preveč veličasten izraz za prizorišče te tretjeosebne mešanice skakanja, tepeža, skrivanja, raziskovanja in reševanja ugank. Ne boš se namreč potikal po veliki deželi, marveč boš omejen na kamnita dvorišča, hodnike in sobane, največkrat podobne temnicam. Je pa dežela dejansko pozabljena, odkar jo je zavzela Tema. Granit in marmor sta krušljiva in slabo vzdrževana, povsod rastejo mah in ovijalke. Še več, naokrog se potikajo monstrumi iz črne energije, mimo katerih je treba priti s skakanjem, silo in/ali tiholazenjem.

Vse to obvlada glavni junak, Aladinu podobni mladi tatič Tepeu. Grdavžem se zna prikrasti od zadaj in jih štihniti pod rebra, da izginejo v piršu črnine, ali jih tepsti v neposrednem boju. Toda daleč ne bi prišel brez svojega stalnega pomagača. To je beštija Majin – dobrovoljen, duševno omejen lesen hrust, v čigar kožo ne moremo skočiti (coopa za dva ni), lahko pa mu poveljujemo skozi meni. S tem, da pokažemo na objekt in izberemo opcijo, mu denimo naročimo, naj se postavi ob zid, da dosežemo polico, zažge eksplozivni zaboj, zaniha predmet na vrvi, s štromom vklopi dvigalo, spremeni površino v kristal, razbije zid ali nas katapultira v daljavo. Posebna dejanja izvaja na podlagi čarobnih moči, ki jih odklepamo s porazi šefov.

Majin pride prav tudi v boju. Sami s svojim pipcem, ki pozna dve vrsti napada, nismo nemočni. Nismo pa tudi prav učinkoviti, zlasti vsled omejenega nabora udarcev in nezmožnosti tvorjenja daljših kombinacij. Zato pokličemo na pomoč svojega trola, ki sovražnike razmeče kot burja dračje. Ko ležijo na tleh, jih lahko z zabodljajem dokončno pošljemo pod rušo. A treba je paziti, saj otroško govoreči dobrodušnež ni nesmrten. Iz tega razloga je dostikrat priporočljivo, da vsaj nekaj barab zakoljemo od zadaj, preden nas opazijo in zaženejo preplah.

Mozgalno, a ne izmozgovalno

Ko pride do spopadov, so ti polni barvitega bliskanja in hrupa. A bistvo špila ni v mlatenju, temveč v zložnem napredovanju skozi sobane in reševanju puzel. Za razliko od Enslaveda in Uncharteda, ki se ravno tako zanašata na sodelovalno mehaniko, je Majin bolj zasanjana, počasna, pravljična igra. K temu občutku dosti pripomorejo govoreče živalice, ki jih srečamo, in glasbena spremljava na klasičnih inštrumentih, ki nalašč močno spomni na Ico – umirjeno mojstrovino s PS2, kjer si pob ino punca pomagata skozi grad.

Pri ugankah si lahko vzamemo čas, da premerimo okolico in ugotovimo, kako naprej. Ponekod je treba razporejati električne palice po tleh, da tok steče do naprave, ki jo je treba zagnati, drugje najti zid, ki ga je moč podreti, pretakniti ročico in slično. Uganke zahtevajo mozganje, a tipično niso tako težke, da bi se ob njih za dolgo zataknil, čeprav je to seveda odvisno od človeka. Nekateri bodo klecnili že pri prvi, drugi se jim bodo smejali. Mene po strukturi spomnijo na Zelde in Tomb Raiderje ter menim, da so vobče prav simpatične.

Njihov podaljšek so šefovski boji (zaključni zmaga!), ki se ne zanašajo toliko na mahedranje s krepelom kot na uporabo okolice. Na primer sodov, ki jih Majin zažge, nakar jih zmeče direktorju v grlo. Seveda je treba za to izbrati pravo povelje ob pravem času in z merkom pokazati na prava mesta.

Privlačno trepetanje

Kot je značilno za akcijske avanture, sestavljene iz več pristopov, noben od teh ni prav dodelan. Plazenje sovražnikom za hrbte je enostavno, saj statično patruljirajo po svojih poteh in puščajo več kot dovolj prostora, da se jih odkrižamo. Simpl bojevanje le občasno zahteva, da prefrigano izberemo ukaz, saj je na splošno lahko, in pozna le nekaj vrst kanalj. Uganke pa se bolj izkažejo po količini in razgibanosti kot inteligenčni kompleksnosti.

Za tiste, ki iščejo velik izziv in naprednost, ta naslov ni. Njegova privlačnost je v kombinaciji elementov, ki tvorijo luštno celoto. Ki pa bi bila še luštnejša, če ne bi Game Republic skozi sito spustili napak. Na vrhu seznama je nenatančno skakanje. Špil resda ni hevi djuti platformščina, a naš tatič je preveč neroden, da bi bilo igranje z njim prijetno. Mimogrede zgreši polico, kamor si mu bil nameril podplate, ali se kam noče povzpeti, nakar to rad stori pet sekund kasneje. Nadalje so težave pri natančnosti jemanja stvari na muho in razpostavljanju predmetov. Tretji problem pa je, da gre del dolžine na rovaš ponavljanja stopenj. Ko velikan dobi novo moč, tipično sledi vračanje skozi že obiskana področja in iskanje na novo dostopnih prostorov. To morda niti ne bi bilo sitno, če se ne bi tam vnovič zaredili sovražniki, ki jih je treba spet nekam dolgočasno sesuvati.

A kljub temu je nekaj v tej pravljiščini, zaradi česar jo težko odložiš. Verjetno je to svetla, otroško nedolžna vibracija, ki se v metaforični zgodbi zanimivo prepleta s temačnostjo (da, zopet slično Icu). Tista vibracija, ki po koncu še naprej zveni v tebi kljub nepotrebnim živčnarijam.

70 *Sneti dobi drevo, ki ne ve, da je v družbi nekdanje Sekire!*
PS3 / X360 Namco Bandai


Velikan je lepo zamišljen in animiran, žal pa šepa odnos med njim in človečkom. Nič kaj dosti se ne zgovarjata in osebnostno ne zrasteta. Škoda.



V spletni štacuni od xboxa ali PS3 je moč za dva eva kupiti paket izzivov (Challenge Pack), ki obsegajo tri vidike igre – tepež, skrivanje in uganke.


Težko, da boš hotel skozi igro znova, ko jo boš po kakih dvanajstih urah končal. Skrivnosti niso prav domišljijske, višanje težavnosti pa je kvečjemu zoprno.


Bojevanje je na spodnjem koncu dodelanosti v akcijadah, dočim je tiholazenje v primerjavi z recimo Batman: Arhkam Asylumom še bolj preprosto.


Ko pridejo na plano večje žverce, je treba biti nekoliko pazljivejši in Majinu ukazati sovražniku primeren napad. A manj zahtevnim bo to čisto zadostovalo.

DC Universe Online

LETIIIIM! Uiiiii! Vseeno pa nisem Superman, niti Batman ali katerikoli drugi junak iz stripov založnika DC Comics. Sem navaden človek, ki je pred napadom tentaklastih sil zunajzemeljskega androida Brainiaca vsrkal kosce nadnaravnih moči in postal superjunak. Začetniški, a vendarle. Enako se je zgodilo z ostalimi udeleženci tega spletnega frpja, ki se dogaja v neprestanem svetu. Na nas je, da se pod vodstvom dobrih ali zlobnih DCjevih likov izurimo do obisti, kajti Brainiac prihaja.

Všečnosti

Pot do mofo nabildanosti ni zanikrna. Ob stvarjenju junaka do neke mere oblikujem zunanjost svojega možaka ali ženskulje, a važneje je, kakšno orožje mu pripišem (palice, pištole, loki ...). Pozneje lahko to spremenim. Izberem tudi, kakšne bodo v grobem moje moči (tepež, magija ...), in se pridružim svetli ali temni strani. Ti boš itak zlobec kot jaz.

Tutorial na vesoljski ladji nad mestom Metropolis mi da vedeti, da DCU Online ni običajna masovnica. Svoj lik iz tretje perspektive premikam neposredno, prav tako pa se tudi bojujem. S pritiskanjem kvadratka in trikotnika na PS3jevem joypadu (v verziji za PC sta to miškina gumba) delim udarce od blizu in strele z daljave, krajši ter daljši žokljaji botrujejo ześčim kombinacijam, medtem ko z R1 blokiram in delam prevale. Po tej plati špil deluje kot preprostejša puščavniška akcijada, kar za spletne frpjke ni običaj. Spomnimo se upov glede naprednega tepeža v Conanu, ki so se razblinili kot ženska deviškost pred tem barbarom.

Borbe se čim prej naučim, saj je nasprotnikov obilo in me naskakujejo v mnogih štorijalnih ter stranskih kvestih. Naloge dobivam od jasno označenih oseb in pri prehodu na naslednji izkušenjski nivo. Pri tem ni kul, da se mi statistike nadgradijo samodejno, dobro pa je, da levji delež EXPja prejmem od nalog, ne od rutinskega klanja tolovajev. Če sem dobričina, mi opravila zaupajo pošteni liki, kakršna je Wonder Woman, kot porednežu pa recimo Cercei in Joker.

Misijo začnem pri sprožilniku v mestu, do tja pa najlaže pridem, če sem se pri kreaciji lika odločil za letenje. Ej, kdo pri zdravi pameti bi namesto tega vzel akrobatiko in superhitrost? Nato se znajdem v omejenem delu licenčne metropole ali v instancirani ječi. V njej moram linearno priti od točke A do točke B in nagarbati vse, kar mi pride na pot, s šefom vred. Ti znajo biti za razliko od navadnih sovražnikov, od katerih lahko navsezadnje zbežim in si v kotu ližem rane, zafrknjeni ter zahtevajo nekaj premisleka. Sploh tisti v 'Alertih' – instancah, namenjenih štirim igralcem, kjer je treba v osnovnih vlogah tanka, zdravitelja ter coprnika kar dobro sodelovati. Drugače je špil prijazen do samotarjev, pozna pa tudi 'duete' (duos), kar so običajne temnice, težavnostno prilagojene dvema sodelujočima. Ljudi je moč najti naključno ali se z njimi bratiti v gildah.

Pretežno fajn je življenje v Metropolisu in Gothamu. Ustvarjalci so imeli nekaj več domišljije od povprečnih avtorjev MMOjev, zato se takoj spomnim kvestov, ki so mi ostali v spominu. Od tistega, ko sem se spremenil v žlehtnega angelčka in v sanjski dimenziji ustrahoval zaljubljence, do pohanja zmešanih pacientov ter borbe s kovinskim kolosom. Udeležil sem se lahko letečih dirk, kjer sem skušal izboljšati svoj rekord in dobiti kak redek kos opreme, se udinjal v bojih med igralci (PvP), ki ima lastne strežnike, in jemal legendarne naloge, kjer sem namesto svojega lika nadzoroval starega DCjevega znanca. Superman, končno sem ti!

Nevšečnosti

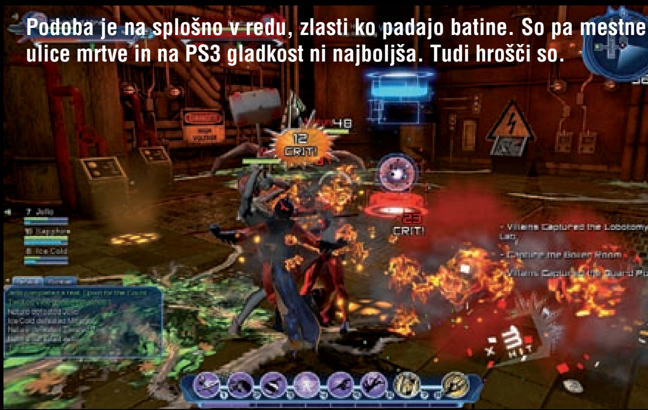
Če se spomnim zadnjega masovnega špila, ki sem ga igral, duhamornega Final Fantasyja XIV, se odprave v DC Universe Online bleščijo od domiselnosti. Je pa res, da se ne morejo primerjati s Cataclysmom. Tudi na nekaj drugih področjih igra šepa. Kakor se glede fabule začne obetavno, pripoved kmalu zamre in dobivamo le kratke tekstovne pasaže ter stripovske sekvence, ki se tičejo poraženih likov. Kakor borilni sistem spočetka dogaja, kmalu ugotoviš, da v njem ni dosti taktike, saj poudarja zlasti divji knofodrk, povezan z obilno rabo magičnih moči. In kakor so nekateri kvesti nekonvencionalni, levji delež udejstvovanja tvorijo duhamorne naloge tipa 'pojdi tja in pobij' ali 'pojdi tja in prinesi'. Obe sorti sta razpotegnjeni čez udobno mejo, saj je treba ducatkrat nositi kamne do ključne točke ali držati gumb pri ljudeh, da jih pokvariš oziroma odrešiš.

Ne rečem, luštno je križariti širom dnevnega Metropolisa in nočnega Gothama, s treskom pristajati na tleh, sesuvati kanalje in opazovati, kako fizikalni motor razmetava objekte ter telesa. Vendar se začno misije prehitro ponavljati, zlasti pa po nekaj deset urah ne ravno zahtevne tlake že dosežeš trenutno najvišjo, 30. stopnjo, nakar nimaš več kaj dosti početi. Klamfači obljubljajo redno dostavo frišnosti, toda zazdaj so se te izkazale za bolj pičle.

Mojih 60 evrov zato ni najbolje izkoriščenih. A če bi igro dobil za polovično vsoto in bojevalno ne bi bil preveč zahteven, bi se za svoj cekin brezplačni prvi mesec v redu zabaval, sam ali v družbi. Trinajst evrov mesečne naročnine pa bi prišparal za čas, ko bi Sony Online v to nalinijsko dimenzijo spumpal opazno količino sveže vsebine. Če jo bo.

***Sneti** si navleče pajkice in postane Blobman, zaščitnik pudinga.*

PS3 / PC — **Sony Online / Sony**



Podoba je na splošno v redu, zlasti ko padajo batine. So pa mestne ulice mrtve in na PS3 gladkost ni najboljša. Tudi hrošči so.



Igro so storili bolj z joypadom kot z miško v mislih, saj na PCju je manje kanalj na muho zaradi hitrega merka rado dela probleme.



Letenje je kul, tako kot govor nekaterih oseb (Joker je Mark Hamill). Manjka pa craftanje in ni medplatformskega igranja med PCjaši ter PS3jaši.



Možganski roboteji so le eden iz spodobno širokega nabora sovražnikov in šefov, ki so zvečine manjši liki iz DCjevega univerzuma.

Stacking

Pustolovske meje danes širijo redki, meje zabavnosti pa sploh. A če jih kdo, je to nekdanji Lucasovec Tim Schafer s svojimi fanti pri Double Fine Productions. Njihovi Psihonavti so avanturistične elemente na neznansko kul način vpletli v ploščado. Potem so zašundrali v Brütal Legend, nakar so se preusmerili v razvoj manjših iger za spletno distribucijo. Nekje ob poti so jih naskočile babuške in dosegle, da so jim zložili lastno igro! Precej podjetno za debelušna bitja brez okončin.

Zaradi domišljenega sistema so zložljive figurice istočasno igralni liki, predmeti in inventar. Kombinacija je kratkomalo genialna.

Večplastna strjenka

Igranje je sicer daleč od uveljavljenega avanturističnega kazanja in klikanja, toda niz ugank vseeno tvori močno pustolovsko ogrodje. Svoje babuške kotališ skozi izzive, ki so tematsko vpeti v osrednjo štorijo. Usposobiti moraš uro, se znebiti tečnega stražarja, sabotirati razstavo, osvoboditi ambasadorje. Nobena naloga ni posebno težka, sploh če imaš napeta ušesa ter razvit raziskovalni duh.

Seveda vse skupaj ne bi bilo pol toliko zabavno, če ne bi bile babuške neverjetno simpatična druščina. Res je komaj dojemljivo, koliko dinamike so uspeli vdihniti v te lesene lupinice. Sleherna sobana kar vrvi od življenja, saj babuškasti statisti niso negibne sohe, kot se rado pripeti v običajnih avanturah. Izletniki martinčkajo na ležalnikih, otroci se lovijo in igrajo, gostje v restavracijah se bašejo ... Da lahko ta prelestni mozaik soustvarjaš, je neprecenljivo. Ko si dojenček in zacmihaš, se okrog tebe zgrne bataljon zaskrbljenih odraslih. Kot ulični glasbenik hitro dobiš publiko, prav tako v vlogi pohotne lolite, ki miga z ritjo. Ko pa kot masten nemarnež izločiš svoje







Stacking je večplastno čudovit tako z igralnega kot s predstavitvenega vidika. Oči si paseš na veličastni arhitekturi sloga art deco, lutke pa so porisane s filigransko natančnostjo, kot bi rokodelec ob sveči vlekel fine poteze s čopičem. Zanimivo je, kako se pogled na svet spreminja glede na to, v kako veliki babuški tičiš. Majceni Charlie, ki ga vidiš na sliki desno zgoraj, kuka iz žabje, veljaki pa iz mnogo višje perspektive. Vpliv na okolico je temu primeren.







Lak včerajšnjika

Babuške so staromodna igrača, ki spomni na rusko zimo. Izvotljene lesene lutke se v sodobnosti ne bi našle, zato te popeljejo v preteklost. Ker pa svoj posel obvladajo, kljub bivanju v času prejšnje velike svetovne gospodarske krize ne delujejo zateženo ali jokavo. Nišna tematika z nekaj spretnimi prijemi seva nenavadno, zemeljsko toplino, da kar čutiš žarenje premoga in umazan tvid. Starinski videz dopolnjujejo vmesne sekvence, ki kot v nemih filmih razlagajo zgodbo. Osrednjo vlogo ima dimnikarska družina Blackmore. Po izgubi očeta se otroci raztepejo služit, doma ostane le drobižkasti Charlie. A videz vara, saj v telescu te najmanjše babuške bije veliko srce in še več poguma. Oboje potrebuje, ko mora sorojencem priskočiti na pomoč. Zapletli so se namreč v mreže zlobnega Barona, ki otroke zlorablja za delovno silo in je nasploh prava industrialistična pokora.
Charliejeva pustolovščina se prične na železniški postaji, od koder poti vodijo na luksuzno jahto, cepelin in križarko. Nadzoruješ ga v tretjeosebnem pogledu izza riti, gibanje v prostoru pa usmerjaš z gobicama. Sistem v veliki meri deluje, edina zamera leti na kamero, ki zna biti nerodna.
Čarli je sam po sebi dokaj nemočen, a se lahko drugi, za stopnjo večji babuški prikrade za hrbet, skoči vanjo in nad njo prevzame nadzor. Na ta način lahko sestaviš do pet lutk, ob čemer manjše predstavljajo otroke in celo živali, dočim so večje rezervirane za bolj eminentne persone. Najbolj zunanja predstavlja tvojo trenutno podobo oziroma aktivno plast.
Babuške imajo seveda samosvoje lastnosti in izkoriščanje slednjih je osrednja nit igre. Inženirji lahko kaj popravijo, boksarji dobro mlatijo, dame pritegnejo pozornost s kriki ... Raznovrstnost gre v stotine! Prizorišča so bogato obljudena in v več lutk kot skočiš, boljši pregled imaš nad možnostmi in laže se boš spomnil kake domiselne rešitve. Sploh zato, ker imajo vsi problemi vsaj po tri različne možnosti razpleta! Oblak smrdljivega plina razženeš s tehničnimi ukrepi ali pripelješ gospo z dišečim potpurijem. Stražarja pred barom zamotiš z lepotico, se splaziš skozi rešetko ventilatorja ali gostom skozi zračnik zasmradiš vzdušje. Večsmerje je omejeno na mikrokozmos posameznih ugank in na nadaljnje igranje ne vpliva, vendar je odkrivanje novih rešitev nadvse zadovoljujoče. Tudi zaradi staromodnega humorja, ki ne štedi s straniščnostjo. Riga in prdi se, da je veselje! Poredno in zelo fletno.

Peskovnik oblancev

Osrednja poti skozi igro vzame kakih sedem ur, a prava akcija se potem šele začne. Ko se v špil podaš znova, se pred tabo odpre kot privlačen peskovnik. Tu bi resda koristilo, da bi se lahko neposredno prežarčil do puzel, ki jih še nisi do konca strl. Zdaj moraš do njih pešačiti in za vsak premik med stopnjami iskati sprevodnika. K sreči pa kljub velikim prizoriščem nisi nikdar v dvomih, kam naprej, saj lahko vključiš svetlečo potko do naslednjega izziva.

pline, se ostali v gnusu raztepejo. S tem igra postane navdušujoča igralnica, ki nagrajuje raziskovanje in spodbuja interakcijo.
Babuškaste dejavnosti niso le v službi reševanja ugank, ampak so vsaj toliko namenjene tudi prostodušni zabavi. Bonuske recimo dobiš, če pofotkaš, oklofutaš ali začaraš določeno število žrtev, odvisno od tega, v vlogi katere lutke trenutno haraš okrog. Izvohati skušaš trofejne babuške, kot je vikinška princesa, ki s petjem razbija kozarce. Potem so tu nagrade za prevzem celotne serije, recimo štiričlanske družine. Ob tem Charliejev potepuški kolega ustvarja stenske slikarije in diorame podvigov. Dela je še in še, zato je 15 evrov za nakup v Playstation Storu ali na Xbox Live Arcade izjemno ugodna cena.
Stacking je ena najbolj ljubeznivih, dostopnih in hkrati izjemnih izkušenj zadnjega časa. Je lep dokaz, kaj lahko iz prežvečenega žanra naredijo ljudje z glavo in srcem na pravem mestu. In ker so Double Fine prave face, so za promocijo priskrbeli serijo pravih ruskih babušk. Pošle so v rekordnem času. Za nov niz po ceni 48 dolarjev že sprejemajo prednaročila.

86 *Navi je najmanjša in najbolj obrita babuška.*
PS3 / X360 **Double Fine / THQ**

Pri drugem fajtu s šefetino na levi se zaradi množice efektov novega grafičnega pogona zgodi konkreten padec števila sličic na sekundo. Ne tako hud, da bi boja ne mogli končati, a vendarle. V tolažbo je edinole dejstvo, da se igra drugače premika vzorno.

Bionic Commando Rearmed 2

Nekateri špili imajo to 'srečo', da si jih določen krog špilavcev intimno vzame za svoje. Nadaljevanje dolpotegljivega, od strani gledanega platformerja Bionic Commando Rearmed (J182, 78), kjer si med strelskim raziskovanjem namesto skoka uporabljal bionično roko in kavelj na njej, je že eden takih. Fanfantje so namreč zagnali vik in krik v trenutku, ko je Capcom oznanil, da se bo lahko lik sedaj dejansko odrinil s tal. Bogoskrunsko!

Poganstvo

Kot prej se s kavljasto okončino še vedno potegnemo na višje ploščadi in švigamo po levelih. Pravzaprav lahko odigramo špil brez ene same uporabe tega novega, 'navadnega', nekam kratkega skoka. A prečkanje vsake (naj)manjše luknje in ubadanje s sodi nista več mukotrpni opravili, kot sta znali biti v prvencu. Naš heroj povratnik, Nathan 'Rad' Spencer, zna po novem še plezati čez manjše prepreke, drseti vzdolž zidu ter se pri nepopolnih doskokih gibčno potegniti na rob platforme. Prav tako je malce spremenjena mehanika proženja kljuke in guganja na njej, saj moramo Spencerja zdaj obvezno odhakljati s pritiskom na gumb. To botruje boljšemu nadzoru in manj smrtim. Se moramo pa upravljanja priučiti, sploh če smo navajeni bionične tace iz predhodnika.

Banana republika

Tokrat se podamo v otoško državico Papagayo, kjer zmešani diktator z nuklearnimi raketami grozi 'svobodnemu' svetu. Pojanje po osemindvajsetih levelih, ki segajo od pristanišča, džungle in gorskih vršacev do ostankov ancientnega ljudstva ter laboratorijev, je zdaj premočrtno. Takisto ni več naključnih, od zgoraj gledanih strelskih spopadov s sovražno soldatesko, in hekanja neprijateljskih baz v miselnih podigricah. Nekateri bodo izgubo obojega objokavali, drugi pa niti najmanj, saj so znale strelske sekvence najedati, medtem ko je bilo hekanje mestoma dolgovezno. Videz je doživel precejšnjo izboljšavo. V ozadju, za katerega se na trenutke zdi, da sega kilometre daleč, se dogajajo obrobne stvari v obliki eksplozij, dočim v ospredju kraljujejo vremenski učinki, tekoča voda s slapovi, rastje z animiranimi listi, rušeče se zgradbe ... Navkljub dogajanju v eni ravnini ob 3D-grafiki ('2,5D') je občutek globine izreden. Pri tem nas spremlja odlična retro muzika vračajočega se noteklepca Simona Viklunda, ki pridoda k ozračju.

Stopnje so postale mnogo večje, skoraj metroidsko razvejane, in še bolj nafilane s skrivnostmi v obliki dodatnih življenj, orožij ter različnih sposobnosti. Med kanoni najdemo bazuko, magnetno in električno puško, pasivne sposobnosti pa omogočajo hitrejše premikanje, samodejno obnavljanje energije in metanje granat. Nekatere priboljške dobimo za nagrado ob opravljenih stopnjah, do večine pa lahko pridemo samo z raziskovanjem, saj se bonusi radi skrivajo v najbolj odročnih in zahtevnih delih nivojev. Poleg tega je treba za to navadno uporabljati naprednejša orožja od privzete pokalice, zato je vračanje na opravljene stopnje priporočljivo. Sploh, ker se nam skupno število življenj z vsakim pobranim poveča za stalno, kar pride še kako prav v poznejših levelih. Težavnost namreč narašča in kar sprva deluje kot mimobežen sprehod po morskem letovišču, kasneje pokaže trdojedrne zobe.

Reciklaža

Na poti do cilja nas seveda nadlegujejo ne najbolj brihtni papagayanski vojščaki, reciklirani iz enice. Največkrat naletimo na navadne soldate s puškami, ki se jim radi pridružijo možakarji s ščiti in robotske samohodkice. Čeravno špil pozna podšefaste steroidneže, upravljalce sledečih min in leteče mehankote, je z njimi bolj ohrn, kar je škoda. Trik je seveda v tem, kako so neprijetneži razpostavljeni po ploščadah, zaradi česar moramo vedno znova puzlasto razmišljati o pravem pristopu, če nočemo zgrmeti na tla, v prepad ali na špice. To je temeljna odlika igre, saj je daleč od tega, da bi samo brezmožgansko harali na desno in nažigali.
Vsake toliko srečamo šefe v obliki gromozanske robotske gorile ali ogenj bruhajočega megaheliča, ki pa videzu navkljub niso prezahtevni. Ko izgruntamo njihove napade, se izkažejo za malo malico, pa tudi kasneje ponovljeni boji z njimi niso dosti težji. A le, dokler imamo na voljo skok! Ko špil končamo, namreč odklenemo retro težavnost, ki nam to sposobnost odvzame. Šele tedaj vidimo, koliko nas je v hlačah. Oziroma roki. Škoda le, da si moramo tak način izboriti in ni na voljo že spočetka.

Težavice v raju

Špil se izkaže ravno v premeteni postavitvi platform, ki omogočajo tudi tekoče kljukanje in s tem lovljenje hitrostnih rekordov za nalinijske lestvice (speed run). V spregi s tem gre dobro odmerjeno, spretnostno avanturistično napredovanje.
Dolžina je spodobna, saj za prvo končanje na težavnosti hard porabimo kakih deset ur, za odkritje vseh priboljškov in opravo dosežkov oziroma trofej pa vsaj še enkrat toliko. Vdelani so še ločeni izzivi (challenge rooms) in sodelovalni način za enim ekranom, zopet pa manjka spletni modus. Prav tako pogrešam razdeljen zaslon, ki smo ga ugledali v prvencu, in jočem nad slabo izkoriščenim skeniranjem okolice, kjer bi si lahko predmete in sovrage kompletistično ogledovali v galeriji.
Vsekakor je Rearmed 2 špilavno boljši in predvsem manj zatežen od enice. Za 15 ojrov ga dobite na XBLA ali PSN, lastniki štacjonov pa upoštevajte, da boste morali biti zaradi DRM-zaščite za igranje nenehno priključeni na splet.

79 *Misfit z bionično roko demonstrira demokracijo tropskemu diktatorju.*
X360 / PS3 — Fat Shark / Capcom



Na natanko dveh mestih se s heličem tračniško peljemo po nivoju in streljamo sovrage. Po pristanku se ne pozabite vrniti peš in poiskati priboljškov!

Busy Scissors



Wii je iz nas naredil marsikaj eksotičnega: kirurge, kuharje, potapljače, jogije, ribiče. Tudi oblikovanje pričesk nam je že naložil, ko smo zanimivki Bonsai Barber za WiiWare strigli krošnje raznovrstne zelenjave, grmov in dreves. V opisu (J196, id 6473) smo zaključili, da je izkušnja sicer plitka, a pisana in zabavna.

Busy Scissors se frizerstva lotijo neprimerno resneje. V razvoju so sodelovali pravi lasni mojstri ameriške hiše Redken. Kot novinec v obrti si poslan naravnost v Hollywood, kjer štartaš na dnu frizerske verige. Tvoja naloga je jasna: postreči in postriči hordo razmršenih ljudi, ki se ti nagnetejo v salon. Evidenco vodi knjiga, stranke pa so razdeljene na naročene eminentneže in navaden folk z ulice. Prvi so stalni obiskovalci, ki pričakujejo zahtevnejše storitve in imajo izoblikovane značaje, obenem pa pade od njih več cvenka. V pisani druščini najdeš bohemskega slikarja, surferko, pevko countryja, modno oblikovalko, kokošjo navijačico in slične posebneže. Skladno z napredovanjem tvoje kariere se razvijajo njihove in seveda vsi pričakujejo sočutno uho za svoje večne težave.

Glede na želeno storitev je za vsakogar posebej navedeno, katere pripomočke potrebuješ. Seznam orodja, od krtač do britvic, specialnih pomad in likalnikov za lase, je kar dolg. Če ti kaj manjka, moraš seči v žep in artikel kupiti z delom svojega zaslužka.

Sračje gnezdo

Vsako striženje je razdeljeno na stopnje, ki niso nič drugega kot spretnostne mini igre. Pri dolgih laseh pričneš z grobim odrezom, nakar bučo našamponiraš in naneseš balzam. Tu željeni del skalpa masiraš s premiki daljinca. Med striženjem potrebno dolžino loviš tako, da bežeč kurzor ujameš na natanko določenem delu skale. Konice krajšaš zamahujoč z wiiljincem levo in desno ter gor in dol. Z vlečenjem črt čupo deliš na različne prečke, z zavoji daljinca navijaš lase okrog navijalk in s čopičnimi gibi barvaš pramene. Vključeno je celo lepljenje lasnih podaljškov, ki jih izbiraš glede na obliko lasišča.

Ampak ne glede na opevanih petintrideset različnih pričesk se kmalu izkaže, kako ubijajoča rutina zna biti lasna obrt v resnici. Vse možnosti za pisan, lušten špil so v kali zatrte, saj večji del kariere nimaš nobene besede, kako boš lase oblikoval. Prednastavljene frizure se izredno ponavljajo in so brez pravega žara. Večino glav okuješ v asimetrične paže z emotivno pokritim enim očesom. Zakaj ni spletanja kit in čopkov? Irokez? Norih ježkov? Britja na balin? Natupiranih poročnih umetnin? Filigranskega ustvarjanja vzorčkov na glavah košarkašev? Brezskrbno mavričnih, zmešanih čup? Izdelek na koncu fotografiraš, a ob tako lutkastih facah, ubitih barvah in neprivlačnem okolju se z albumom res ne moreš postavljati.

Nekaj ustvarjalnosti se v načinu za prosto striženje odklene šele potem, ko oddelaš večurno tlako in se prek višjega stilista prebiješ k vrhu lestvice. A tudi tu je možnosti malo, saj se odločaš le med posameznimi čeladami, na kar je nametanih nekaj modulov v slogu barvanja. Špil je zatorej daleč od nadzora nad posameznim lasom, kar ponuja denimo Bonsai Barber. Tu gre bolj za klesanje kipov po prednastavljenih receptih, z ništrcem osebnega vložka in iživljanja frizerskih ambicij.

Topa rezila

Ampak dobro, tudi to bi šlo. Trauma Center je nenazadnje na prednastavljenih spretnostih zgradil vrhunsko kirurščino, kjer si rezal in šival, da se je kar kadilo. Žal slčnega vznemirjenja v Pridnih škarjah ni, saj ga ubije tog in burleskno neodziven nadzor. Gibi z daljincem so daleč od pravih in suvanje deluje skrajno nenaravno. Občutek imaš, da lase sekaš s katano namesto s finimi škarjicami, za katere si zapravil 300 dolarjev! Najhujša muka od vsega je pak končno nanašanje gela za stajling, ki vsakič znova pokvari vtis.

Nadalje se ti vse zagnusi ob dolgih nalagalnih časih. Wii melje skoraj med vsakim korakom in izbiro. Za krajšanje časa je zraven dobro imeti kako knjigo, saj modrih nasvetov mentorice, ki so navrženi med vmesne zaslone, kmalu zmanjka. Ta risankasta tetka je obenem edini živ element tvojega delovnega mesta. Čeprav na začetku izbereš ime in podobo svojega frizerja, namreč ostajaš le neoseben par odrezanih rok. Salon je tudi drugače v vseh pogledih nerazumljivo siv, dolgočasen in neprivlačen. Da bi ga lahko s prisluženim denarjem krasil, širil in izboljševal, se razvijalci niso domislili.

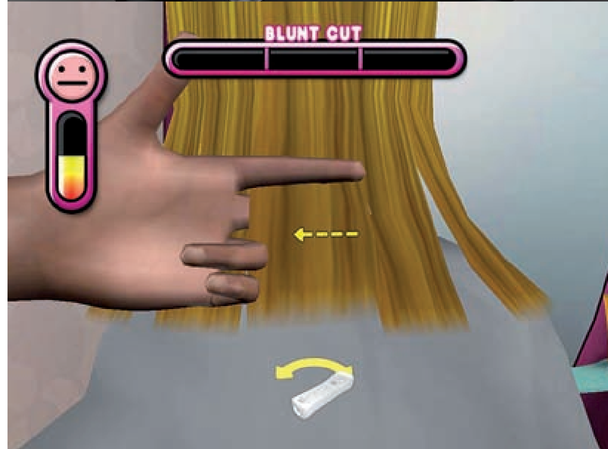
Pokvarjena trajna

Bolj kot se izgubljaš v monotonosti, bolj boli, koliko priložnosti so prezrli. Kul bi bilo, če bi te tak softver poučil o pomenu oblike obraza, barvnih odtenkih in kvaliteti las. Pridružili bi lahko modus za vizažiste, kjer bi navrgli kako modro o tehnikah ličenja ali hec, kjer bi isto faco poskusil odeti v različne frizure. In nenazadnje ne bi škodil kakšen utemeljen nasvet o optičnih trikih ter psiholoških vidikih, ki so bistven del dojemanja estetike. Tako pa je edini ošvrk na to temo, ko med striženjem z izbiranjem vrstic dialoga strankam lezeš v rit, da na koncu kapne nekaj dodatnih dolarjev. Da je še huje, je zaslužek boren in ne poskrbi za dovoljšnjo motivacijo, da bi ublažil muke ob igranju. Zato se te polomije kljub polovični ceni ne dotikajte in je ne podtikajte niti mlajšim sestram, čeprav bi vas to ob rožnati barvi škatle utegnilo zamikati.

35 *Navi obžaluje dan, ko je kupila svoje prve frizerske škarje.*
wii — Little Orbit / Manifest Oranj









Desni merilnik pove, koliko še manjka do konca posamezne faze. Levi s smeškom pa je odraz strankinega zadovoljstva, od česar zavisi končno plačilo. Žal se mnogi v salon privlečejo slabe volje in jih zlepa ne razvedriš. Kaznovana je vsaka nespretnost, kar ob bednem nadzoru res moti.



Deathsmiles

Deluxe Edition

Pa smo dočakali uradno evropsko (PAL) verzijo enega bolj razvpitih šutemapov zadnjih let! Gre za od strani gledano, staromodno vesoljsko streljačino podvrste bullet-hell, ki je luč dneva ugledala pred slabimi štirimi leti v igralnicah Dežele vzhajajočega sonca. Reč še vedno fura razmerje zaslona 4:3 in nizkoločljive sprajte namesto HD-poligonov. A zadevica je kljub temu tako nemarno slastna, da te kar zmrazi. Nič čudnega, saj je nastala v japanski hiši Cave, ki ima poleg skupine Treasure najbolj impresiven šutemapski rodovnik.

Vzporedna dimenzija

Štorijica sledi čarovniškim gospodičnam, ki morajo preprečiti vdor demonske zalege v svoj miroljubni svet. Izgled je primeren zapletu in se napaja iz vodnjaka, v katerem se mešata gotika ter pravljična, pisana animejska domišljija. Osem nepremočrtnih stopenj je tematsko raznolikih (pokopališče, gozd, močvirje, ledena palača, grad ...) in ker jih ne gledaš od zgoraj, je podoba zaradi 'profilne' grafike in velike količine detajlov podrobnejša ter daleč bolj impresivna, kot bi pričakoval.

A ker ni več leto 1995, gibljive sličice spremljajo tudi impresivni, odlično animirani poligonski 3D-modeli raznoraznih sovražnikov, ki umirajo v nešteto privlačnih eksplozijah – kiklopskih ogrov, peklenskih psov, letečih oči in zmajev. Na koncu nivojev pa nas čakajo velike šefetine, kot so smrt s koso, minotaver in gigantski privezan fris, ki ga raztrgamo dobesedno do kosti. Ali on nas. Vzdušje je noro, pri čemer pomaga za Cave tipsko naspidirana muzika s kančkom klasičnega pridiha, pri čemer nas v zaključnem fajtu spremljata Bachova tokata in fuga v D-molu. Nadvse primerno!

Fundacija

Na voljo imamo štiri dekleta, ki se razlikujejo po hitrosti premikanja in moči oziroma širini streljanja. Ogenj z dvema gumboma usmerjamo proti levi ali desni, stopnje pa se temu ustrezno ne skrolajo le 'naprej', marveč tudi v druge smeri! A poanta je tokrat v spremljajočih družinčkih (familiars). Ti krožijo okrog nas in šmajsajo, vedno pa se postavijo v nasprotno smer od našega premikanja. Pri tem se gibljejo le, kadar gumb za strel držimo ali ga tapkamo, odvisno od izbranega lika. Obenem se v prvem načinu naša coprnica premika počasneje in natančneje, v drugem pa hitreje.

Klasičnega nadgrajevanja orožja v Deathsmiles ni. Močnejši strel je za spremembo vezan na bonusne lobanje in krone, ki frčijo iz premagancev. Na dnu zaslona imamo njih števec in ko cifra doseže tisoč, lahko vklopimo megašus. Tedaj smo neobčutljivi za dotik s capini, nabildano streljanje pa traja, dokler številke ne padejo nazaj na nič oziroma nas ne zadene kak izstrelek.

Kot se za bullet-hell spodobi, lahko krogle zadenejo le sredino naše punčare, katere zaznavno območje (hit box) ponazarja vrteč se srček. Dobro odmerjeni valovi pošastkov nas vseskozi držijo v napetosti in hkrati servirajo kulske vzorce metkov, skozi katere skušamo med pobesnelim šmajsanjem hladnokrvno slalomirati. Poudarek na skušamo.

A brez skrbi, kakor vse to na papirju morda deluje dokaj zapleteno, se v praksi izkaže za zelo hitro razumljivo in intuitivno. Vaja dela mojstra, pomaga pa tudi, da težavnostna krivulja narašča zelo premišljeno. Če imamo jajca in si petkrat zapored izberemo najvišjo težavnost, ki jo določamo za vsak nivo posebej (razlika se odraža v količini krogel na zaslonu in zajebanostjo šefovskih napadov, tako da so nižje zahtevnosti idealne za manj izkušene), si prislužimo ukvarjanje z metki, ki jih ob smrti puščajo sovragi. Tu pride do izraza uspešnost nadzora nad čarovnico in njenim familiarom, saj morajo naši možgani stalno razbirati stopnjo nevarnosti med tono rumenih in vijoličnih kugel. Slednjim se moramo obvezno izmikati, prve pa s pomočnikom uspešno blokirati, če hočemo preživeti. Dober sistem, ob katerem Ikaruga z zadovoljstvom prikima.

Paket

Vse povedano se nanaša le na osnovni modus, ki je prenešen z avtomata. Na ploščku dobimo namreč še verzijo za xbox 360, ki nudi višjo ločljivost (žal ta spet ne velja za pokrajino, tako kot pri prejšnjih Cavovih šuterjih) ... inačico Mega Black Label, ki poleg remiksanih vzorcev ostudnežev ter njihovih krogel dodaja nov lik ... nadtežavnost, ki ekran od samega začetka pospešeno fila s suicidnimi kuglami ... in še način 1.1, ki velja tako za navadno kot črnolabelno izvedbo. V1.1 ima malce spremenjeno točkovanje, glavna razlika pa je možnost nadzora nad letečim prijateljčkom z desno gobico na ploščku. To igranje nekam olajša, a ga še zdaleč ne zbanalizira do te mere, da bi posali supermeni.

Kleč vsega skupaj itak ni v 'končanju' špila, do česar pride po tričetrt ure, temveč v študiranju valov, natančnim nadzorom, višanju težavnosti in lovljenju izmuzljivega rekorda. Svojega ali kakega z internetnih lestvic. V boj z demoni se lahko podamo tudi s kolegom, in sicer za istim zaslonom ali (končno!) po spletu, svoje (ne)uspehe pa snemamo. Poleg vsega v škatlici dobimo še glasbo iz špila ter cedejko z malenkostmi za osebno računalo – ozadja, ohranjevalniki zaslona, koledarček in podobno.

A Deathsmiles ne boste kupili zaradi tega. Niti zaradi polovične cene, kjer vas bo naročilo iz Anglije s poštnino vred koštalo slabih 20 evrov (v naših štacunah špila po vsej verjetnosti ne bo moč zaslediti). Omislili si ga boste, ker gre za huronsko dober šuterski, natančneje bullet-hell naslov, ki je istočasno dokaj prijazen do začetnika ter ultra zahteven za mojstre. Ne, Deathsmiles evropskega izida ni doživel po naključju – Rising Star Games so dobro vedeli, da se jim bo založniški podvig izplačal. Če že ne finančno, pa po ugledu med geeki.

Puščice nam od časa do časa namignejo, od kod bodo prišli sovragi. Trik je itak v izmikanju kroglam!

Podšefov ni, kar je za Jamarski šuter skorajda presenetljivo. So pa zato glavarji toliko boljši.

Morda je kriv moj fetiš na lobanje, ampak ubadanje s pričujočim baronom izpade še posebej vzdušno.

Zvezdaste rumene metke lahko izničimo. Da pa je kljub temu še vedno polno drugih kugel, pravite?

86 *Se nasmiha smrt ali Misfit? Eh, oba seveda!*

xbox 360 **Cave / Rising Star Games**



Osebni računalnik
ANNI LQ i5-760 SSD Edition



- Procesor Intel® Core™ i5-760 (2.80 GHz, 8MB)
- Osnovna plošča z Intel H55 veznim čipom, H55M-LE
- Pomnilnik 4GB DDR3 1333 MHz (2x 2GB)
- **SSD disk** 60GB, OCZ Vertex 2, SATA2
- Trdi disk 1TB, 64MB, do 7200obr, SATA2
- Optična enota DVD zapisovalnik
- Grafična kartica **ATI Radeon HD 5770 1GB**
- Ohišje ATX midi tower Chieftec DF-02, črno, napajalnik 650W

Darilo Panda Antivirus Pro 2011

Cena ~~852,16~~ eur z ddv

749,- eur z ddv

Na voljo tudi drugi sistemi z SSD diskom, preverite na www.anni.si, info@anni.si, 01/5 800 800

PANDA SECURITY | *One step ahead.*

Promocijska ponudba velja do 31.03.2011 oz. do odprodaje zalog

Trdi disk SSD
OCZ 60GB SSD SATA2 Vertex 2



OCZ

- Kapaciteta 60GB
- Hitrost zapisovanja do 285MB/s
- Hitrost branja do 275MB/s
- Velikost 2,5" (priložene sanke za montažo v 3,5" režo)
- Odporen na udarce do 1500G
- MTBF 2 mio ur

Cena ~~140,22~~ eur z ddv

125,90 eur z ddv

V primerjavi s klasičnimi trdimi diski so diski SSD:
- občutno hitrejši in odzivnejši
- zanesljivejši
- imajo daljšo življensko dobo
- varčnejši pri porabi energije
- tišji in lažji

01 5800 800 | www.anni.si | info@anni.si



anni

Anni d.o.o., Motnica 7a, Trzin















Fight Night Champion

Največja odlika in prelomnost boksa Fight Night Champion, ki bi se lahko zlahka klicala Fight Night Round 5, je štorijalni način. Predlani julija sem se v opisu štirice (Joker 192, 87) vprašal, "ali bomo kdaj videli Zgodbo o boksarju v igralni obliki?", in evo je. V modusu champion spremljamo temnopoltega mladeniča Andreja Bishopa na poti k naslovu prvaka. Na rajži sicer naleti na vse klišeje iz boksarskih filmov, od modrega starega trenerja prek pokvarjenega promotorja in luštne joškotreske do mašini podobnega ultimativnega sovraga. Toda pripoved vseeno izpade dobro zaradi lepo animiranih in profesonalno režiranih vmesnih sekvenc z odličnim govorom – ter občutka novosti. Mislim, da česa takega v športnih igrah še nismo videli.



Boksarji so zelo lepo animirani, nevidna pregrada, ki jih je delila do Round 3, je stvar preteklosti, in frisi še vedno migotajo, ko srečajo rokavico. Kot bi rekli v Bulletstormu: "Hey face, meet fist!"



Podoba je temačnejša in kri zna oškropiti bele hlačke. Zato in zaradi 'odrasle' štorije ima igra dejansko oznako 16+, čeprav je športščina.



V ringu je tudi sodnik, kar prispeva k vzdušju. Je pa to včasih tudi zoprno, saj zna s svojo korpulentnostjo zakriti pogled na dogajanje.



V FNC ne boksaš le v običajnem ringu, marveč tudi v zaporniškem, kjer te hočejo nagarbati takile mačistično rasistični ksihti. Nič kaj športni niso in v bistvu sem si želel, da bi ta del fabule trajal dlje.

Takisto je pot pohvalno razgibana, saj fajtamo v amaterski in profesionalni ligi ter v zaporu, igra pa nam stalno zadaja posebne pogoje. Zdaj imamo razsuto eno roko in je treba zmagati z drugo, sodnik je baraba, krvavi nam oko. Nasprotniki so temu primerni – eden je divje napadalen, drugi udarce prefrigano izbira, tretji je podoben vlakovni kompoziciji. Tako nas FNC uči različnih pristopov.

Res škoda, da EA Canada na koncu pripovedi sami vržejo brisačo v ring. Ko po kakih petih urah truda na tretji od štirih težavnosti naletimo na šefa, ki je večji, hitrejši, korpulentnejši in močnejši od nas, je spopad z njim garaški, brezzvezen ter vse prej kot zabaven. Razumem tipa, ki je raztreščil plošček z igro in fotko objavil na netu. Le kanec hladnokrvnosti premalo in te ima, da bi storil isto.

Leti kot metulj

Po nosu jih boš kajpak slejkoprej dobil tudi v drugem osrednjem načinu, legacy, kjer narediš lastnega boksarja in se ga lotiš izboljševati v nizu borb z umetno pametjo. Tipčku določiš zunanjost in kategorijo ter začetne statistike, nakar za zmage dobivaš izkušnje, s katerimi se krepiš. V primerjavi s kariero v Round 4 posebnih izboljšav ni, čeprav ovitek špila vpije, da jih je kup. Ja, miniigre so osvežene in srečaš nad petdeset licenčnih borcev iz mnogih dob ter kategorij, od Tysona in Alija prek Klitčka do Foremana, Frazierja, Pacquaia in Holyfielda. Zavec manjka, ker ni še nikomur odgriznil uhlja. A na splošno je moja kariera potekala slično oni iz štirice in čeprav ji ne očitam privlačnosti, dolgotrajnosti in solidne pameti, je očitno, da ni fasala levjega deleža pozornosti ustvarjalcev. Menedžer recimo še vedno ne morem postati in vnovič manjkajo boksarke. Edine babe so dolgonogice med rundami.



'Šampionska' kamera zna komu povzročiti glavobol zaradi tresenja in nagibanja, dočim so z zamegljevanjem malo pretiravali. Krasen pa je komentar dveh EPSNjevih kerlcev, ki vesta, o čem govorita.

Viharnih razlik ni niti v igranju. Šur, nadzorno shemo so prenovili, tako da so gibi desne gobice (moč je uporabljati tudi gumbe, čeprav niso enakovredni) manj kompleksni. Prej si moral za silovitejši udarec stick recimo popeljati od diagonalno dol do gor, sedaj zadostujejo kratki premiki. Takisto poenostavljen je blok, saj gumb zgolj pritiskaš ali tiščiš in že igra udarce prestreza samodejno, medtem ko je bilo treba v Round 4 skrbeti za nizko ter visoko obrambo. Toda igranje je v jedru podobno kot prej, dočim mi našteti popreproščenosti nista všeč, saj botrujeta bolj neurejenemu in divjemu mlatenju. Je že res, da je treba biti previden, saj so protiudarci močni in jo mimogrede kasiraš tako, da padeš po tleh brez možnosti, da bi se pobral. Vzdržljivost (stamina) hitro pada in če si zadihan, si neučinkovit, medtem ko trdnost bloka pada skladno z dolžino držanja, tako da brez taktike ne gre. Svojevrstna izkušnja je maratonsko zmagati v dvanajsti rundi, ker si imel kanec stamine več kot nasprotnik, sploh po vseh japonskih pretepačinah tipa Marvel vs. Capcom 3, ki sledijo drugačnim smernicam. A nesmiselno si je metati pesek v oči, da EA Canada tega niso udejanjili zato, da bi igro približali glupim ameriškim masam, ki umrejo od truda & dolgčasa, če je ukaz za aperkat zapletenejši od 'dol'.

Pikaj kot čebela

Dosti časa boš bržda preživel v multiplayerskih obračunih na eni konzoli ali po internetu. Na spletu akcija pretežno teče gladko, zaznal pa sem probleme s protiudarci (counterpunchi), ki se mi zdijo pretirano efektivni. To je skregano s kontrolami, ki so zdaj tako simpl, da v nasprotnika z gobicodrkom mimogrede spustiš dolgo kombinacijo. Kar posledično pelje do borb, polnih bodisi norega mahanja, bodisi cvikanja pred silnimi counterji. V Round 4 sem se imel lepše. Na netu lahko uporabiš lastnega ali licenčnega boksarja ter z linije dolpotegneš kreacije skupnosti. Udeležiš se nerangiranih in rangiranih fajtov, sodeluješ v borbah za internetni pas in osnuješ ali se pridružiš navidezni telovadnici, ki deluje nekako tako kot cehi v MMOjih. Nabor možnosti je spodoben in čeprav bogatinski folk izkorišča možnost kupovanja izkušenj za pravi denar, na vsemreži čaka resnični preizkus tvojih spretnosti v 'sladki znanosti'. Koliko boš v igranju užival glede na Round 4, katerega borilni sistem je po mojem boljši kot v FNCju, je pa drugo vprašanje.

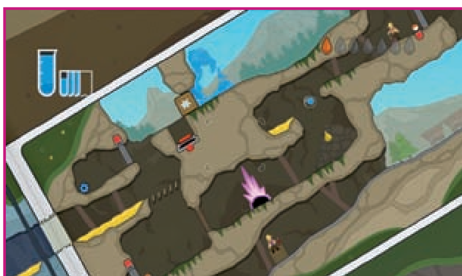
76

Sneti gre na zmenek s trojnim kompliciranim zlomom lobanjskega dna.

PS3 / X360 — **EA Canada / EA**

HYDROVENTURE

V spletni štacunci WiiWare si že doslej tisto najboljše našel v kategoriji ploščadnih in fizikalnih miselnic. Zdaj je konkurenca še zajetnejša, saj se je prisvaljkala Hydroventure (čez lužo Fluidity). Pardon, pritekla, kajti v njej je junak luža vode.
Že nadzorna shema je samosvoja, saj naš pljunek ne premore nog, marveč se odziva na nagibanje okolice. To počnemo z nagibanjem wiiljinca, ki ga v ta namen držimo pošrek. Ko ga nagnemo levo ali desno, postavimo svet bolj ali manj poševno in kapljevina začne fizikalno simulirano teči. Podobno Locu Rocu, da. Tekočina se sicer ne obnaša čisto kot voda, a to je postranskega pomena. Če igrator zatresemo, H_2O poskoči, razen tega pa sproti dobi več posebnih sposobnosti. Prva na spisku je zbiranje v kepo, ki jo raznese, če knof držimo dovolj dolgo. Kasneje se je moč zamrzniti, se primrzniti na podlago in sploh ne iti dol ter sploh biti strašno nadležen. Še pozneje je na voljo tretje agregatno stanje, plinasto, ko kot oblaček pihamo skozi cevi in mečemo strele v falote.



● Zibanje podobe se utegne poigrati z našim centrom za ravnotežje in občasno se počutimo malo majavo. A ni bojazni, da bi padli po tleh s peno na ustih.

Pravljični svet Aquaticusa, po katerem se pretakamo, si je podjarmila temna črnilna snov, zvana Influence, ki je kajpak zadnji šefe, ki ga je treba na gobec. Do tja nas čaka kup ploščadnih in fizikalnih izzivov. Sprva se ukvarjamo s spravljanjem tekočine skozi prave odprtine in ogibanjem mlakam kisline. A kmalu pridejo na spored večplastni problemi, ki od nas zahtevajo menjavanje med tremi omenjenimi oblikami. Kot val lahko zajamemo predmete in tako naokrog prenašamo dele mehanizmov za odpiranje vrat, rešujemo ribice in mečemo kamenje na kup, da prevagajo tehtnico. Kot piš poganjamo lopatice turbine ali se ledeno prisesamo na vzvod in ga potegnemo k tlom. Ob tem je treba nenehno paziti, da ne izparimo, kar se lahko zgodi ob stiku s sovragi in nevarnimi deli ozemelj – ali pa že zgolj s preveliko deljenostjo naših tekočinskih delov, ki se jih moramo zato naučiti nakapljati vkup.
Uganke so izvedene odlično in čeprav krivulja težavnosti ni tako izpiljena kot pri World of Goo, se da z nekaj potrpljenja rešiti vse. Raznolikosti je zadosti, da ne postane dolgčas. Potarnal pa bi nad dvojim: skakanje s suvanjem wiiljinca ne prime vselej – ponavadi ravno, ko smo nad prepadom, ja. In pa, vračanja na že obiskane kraje je nemalo. Hydroventure namreč uporablja metroidni pristop z obširnim svetom, v katerem postopoma odklepamo nove cone, ko nadgrajujemo svoje sposobnosti. Toda karta bi lahko bolje sporočala, kje so še neobiskani deli.
Podoba je s svojo risankavostjo na moč simpatična. Podzemne jame, tovarne in skednji Aquaticusa so prijetni in stilsko izpiljenega videza. Zlasti pa ogromni, saj igra vzame več kot deset ur, nakar lahko naknadno iščemo kopico raztepenih skrivnosti. Pogrešal sem sicer več karakterja, saj naša luža ne premore hahljanja goojev ali loco rocojev. A to je že iskanje igle v kopici. Za 1200 nintendovskih pik gre za zelo dobro arkadno ugankarščino. ***Aggressor***

Nintendo ● wii ● 12 EUR



● Če kaj, bi na štartu svetoval potrpežljivost, kajti stekanje lužice v najbolj zakotne kotanjice zahteva čas in mirno roko. Treba je iti s tokom, hehe.

KOF SKY STAGE

Novi King of Fighters ni pretepačina, marveč starošolska, od zgoraj gledana bullet-hell streljačina. Šest likov se ne razlikuje toliko po različnih načinih šmajsanja kot po uporabi posebnega udarca, ki je toliko močnejši, kolikor dlje držimo gumb zanj. Poteze so raznolike in segajo od teleportov do razsutja bližnjih sovražnikov, vse pa črpajo iz zapuščine pretepalk KoF.
Zasnova je solidna in točkovalni sistem domišljen, saj promovira napadalen pristop – bliže kot si sovražniku, ko ga uničimo, več medalj dobimo. Škoda torej, da so nasprotniki tako medli in se preveč ponavljajo, saj njihov levji delež tvorijo brezizrazne, abstraktne biomehanične gmote. Tudi okolica ne vznemiri, saj je preveč nizkopoligonska, čeprav je pokrajina raznolika. Je pa res, da so valovi fakinov dobro odmerjeni in da postajajo vzorci krogel, skozi katere vijugamo, skozi vseh 11 nivojev vse bolj kompleksni ter samosvoji. Na koncu stopenj nas seveda pričakajo šefi – to so stari znanci iz Kralja tepežkarjev, kot so Kusanagi, Yashiro in obvezno finalni Omega Rugal. Boji z njimi so dodobra zafrknjeni in če smo na poti do njih scali kri, jo sedaj še serjemo. Brez pretiravanja.



● Ker za izdelavo špila stojijo Moss, je občutek vseskozi zelo raidenovski. Tako zelo, da odsotnosti počasnejšega premikanja v bistvu ne zamerimo.

Špil nudi še večigralstvo za dva pred istim zaslonom ali po spletu. Tu se pristop malce spremeni, saj se s kolegom grebeta za medalje in si nagajata s posebnimi udarci. Spletna koda je v redu in zamika ni čutiti. KOF Sky Stage je presenetljivo soliden bullet-hell šuter, ki dobro ve, kaj bi rad. Zaradi težavnosti pa ni namenjen devičnikom v zvrsti. ***Misfit***

SNK Playmore ● xbox 360 ● 10 EUR

ILOMILO

Ilomilo je romantična, risankasta, domala hipijevska puzelščina, ki jo stegnemo z Xbox Live Arcade. Zaplet je preprost. Prijatelja Ilona ter Milton se vsak dan dobita v parku na čajanki. A žal se nikdar ne spomnita, kako in kje sta zmenjena, pa tudi park se spreminja.
Tu vskočimo mi, kajti srž vsake stopnje je združiti parček. To storimo tako, da izmenično premikamo enega in drugega, dokler se ne srečata. Mesto snidenja ni važno, kot ni pomemben način reševanja prostorskih ugank. Park namreč tvorijo kocke, po katerih se žakeljčka premikata, pri čemer ne moreta skakati ali plezati. Čez ovire prideta s posebnimi kockami, ki jih lahko po eno naenkrat stlačita v nahrbtniček in jih uporabita kjerkoli. Kocke so različne – nekatere zapolnijo praznino za omogočanje prehoda, druge nas skozi luknjo spustijo na 'spodnjo' stran tal, tretje se dvignejo pod nebo. Poleg tega so nekatere planjave povezane z rdečimi 'tepihi', ki omogočajo prestop na druge strani kock, ki so bile še trenutek prej stena ali strop.



● Zaradi ugank, ki se poigravajo z našim dojemanjem prostora, moramo nemalokrat misliti izven utečenih regelcev. Itak se nam nikamor ne mudi.

Zapleteno? Na trenutke kar. Ne samo, da Ilona in Milton rešujeta probleme vsak na 'svojem' delu parka, ampak morata neredko sodelovati. Tudi tako, da si uporabne kocke izmenjavata, čeprav stojita na različnih planjavah – eden z nogami dol, drugi gor. Za nameček špil počasi uvaja dodatne elemente, kot so stikala za premikanje kock ali usmerjanje kužka, ki pomalica zapore. Zapletenost se tako veča, buljenje v zaslon in praskanje po glavi pa tudi. Vendar nas pri trenju miselnih orehov ne nadleguje ura in tudi umreti ne moremo, čeprav je res, da se lahko zafrknemo do te mere, da moramo nivo začeti znova.
Dobršen plus je edinstveno abstraktna zunanjost štirih poglavij – rastlinskega, podvodnega, papirnega in zvezdnega. V vsakem je devet stopenj, pri čemer je za napredovanje dovolj, da jih opravimo šest, kot dodaten izziv pa rabi pobiranje delcev spominov za odkrivanje precej osnovne zgodbe, fotografij in plošč. Z nabiranjem tajn lahko odklenemo še tri dodatne, bolj zaguljene nivoje. Dodatno motivacijo dajejo spletne lestvice. Seveda je prisotno tudi večigralstvo, a le za enim zaslonom, saj ni spletnega, in na nekam hecen način – ker ni razdeljenega ekrana, se igralca izmenjujeta. Odklenemo lahko še bonusni Ilomilo Shuffle, kjer v izgledu 16-bitne igrice nabiramo kovance na spreminjajočem se zaslonu. Retro vzdušje je na mestu, igralnost pa bolj ne.
Čeravno 49 stopenj špila morda ne zveni mnogo (še 25 dodatnih DLC-levelov v dveh poglavjih bo ravnokar izšlo), boste zanje porabili veliko, veliko časa. No, razen nestrpnežev, ki bodo ob prvih znakih težav poškilili na TiTubo. Sram jih bodi! ***Misfit***

SouthEnd ● xbox 360 ● 10 EUR

ZA UBOJITEJŠO LIZIKO

Ko se soldat Sneti brez noge, a z zalogo spolnih bolezni vrne iz Afganistana, v izdelovanju makramejev in obloženih kruhkov za domove upokojencev ne najde miru. Zato zgrabi strelsko berglo sharp shooter za PS3 in odrajža na virtualne fronte.

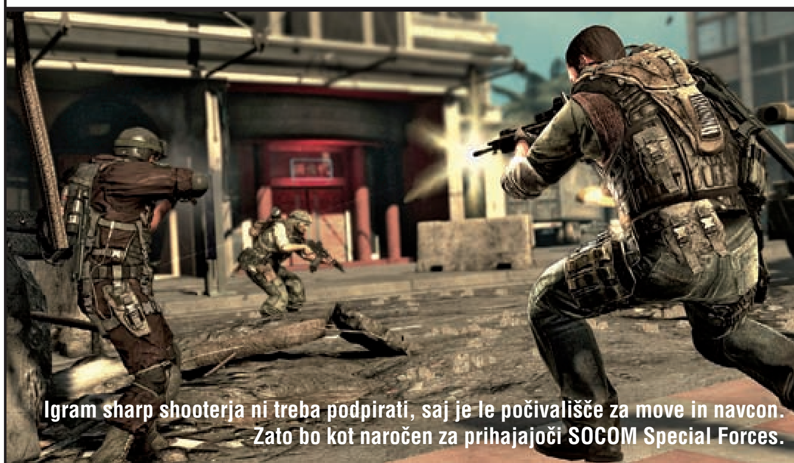
Če odprem predale, kjer skladiščim raznorazne hardverske igralske dodatke, se lahko le primem za glavo, koliko plastike se mi je skozi leta nabralo. Spredaj analogni džojstik za hardcore simulacije, ki zdaj pride ena na leto ... za njim svojčas tako dragoceni modul ekstra pomnilnika za saturn ... v kotu pa pozabljen tresljavični rumble pak za N64. Tudi zapper, plastična pištolica za wii, kamor vtakneš remote in nunčak, da se v streljankah počutiš gangstersko, je nekako passe. Frišnih dumačin za Nintendovo konzolo, ki bi jih bilo vredno igrati z njim (ali nasploh), je malo.

A gneča onegajčkov v regalih je logična. Dodatkiči so kljub tipično kratkemu roku trajanja privlačni, saj naj bi bilo igranje z njimi bolj vzdušno. Hkrati pa obetajo zmožnost boljšega udejstvovanja. Zato so digitalni sticki za pretepačine tako zaželeni – mlatenje po orenk ročki in gumbih je bistveno bolj zadovoljujoče kot bezanje ploščka, dočim so za mojstrovanje teh špilov domala obvezni.

Puškasti nastavki za prvoosebne streljačine, kakršnih smo v preteklosti videli že kar nekaj, sicer ne sodijo med nujnosti. Vsekakor pa je lahko občutek pri trosenju svinca z njimi za stopnjo nad običajnim, če so dobro narejeni. In sharp shooter, Sonyjeva vojaška posteljica za move ter navigation controller, definitivno spada v to kategorijo.



Prav uglednega videza sharp shooter ni. Lučka, ki moli iz 'cevi', je smešna, plastiko so pa najbrž reciklirali iz jogurtovih lončkov. A občutek pri igranju je presenetljivo kul.



Igram sharp shooterja ni treba podpirati, saj je le počivališče za move in navcon. Zato bo kot naročen za prihajajoči SOCOM Special Forces.

Ostrostrelci v dnevni sobi

Reč je na pogled malce smešna. Živo rdeča barva daje vedeti, da gre za igračo, da ne bi z njo slučajno kdo vletel na pošto in jo oropal. S tem je tako še od časov slične naprave za nintendov NES, ki so ji dušebrižniki očitali preveč realističen videz, zato so praktično vsi gizmi te sorte odtihmal otročjih farb. Plastika ni ravno najvišje kvalitete, toda naprava je konkretno velika, kot kak gun za airsoft in veliko bolj kot wiijev zapper. Kopito se iztegne iz zadnje strani, da si puškico prisloniš k ramenu, ali se uvleče za šmajsanje z boka. Saj veš, kot 50 Cent z uzijem, tastr. Med rešetanjem lahko sediš, stojiš ali ležiš, če te je volja, držiš pa zadevščino kajpak na način, jasen vsakemu jagru. Špilom sharp shooterja drugače ni treba namensko podpirati – kar dela z muvom, dela tudi s SSjem, saj gre le za posteljico, ki z nekaj elektronike sama prevaja impulze iz mova v svoje gumbe.

Preden sharp shooterja izkoristiš, moraš vanj dati move in navigation controller. Move nadomesti sprednji konec 'cevi', nakar nanj povezneš prozorno rdečo plastiko z odprtino, navigation pa gre spodaj v držalo. Oboje je zelo enostavno vstavljati in jemati ven. Še dobro, kajti nobenega od njiju ne moreš napolniti, dokler sta v sharp shooterju, zato ju je treba slejkoprej izbezati iz novega domovanja. A kot rečeno, postopek je brzopet.

Ko sta lizika z lučko in njen kompanjon v rešetalcu, so njuni gumbi še vedno dostopni, razen triggerja na muvu, ki ga nadomesti petelin na shooterju. A do mova se ni treba več stegovati, kajti knofa trikotnik in kvadrat sta tudi na levi in desni strani nad sprožilnikom, X in O pa sta itak na navigationu. L1, L2 in analogna gobica na slednjem ostajajo zlahka dosegljivi. Gumb move (oni z vijugo) je podvojen za petelinom in ga po novem stiskaš s sredincem. Če ga nočeš drezati po pomoti, ga je moč zakleniti.

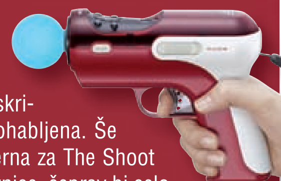
Nažig v tretjo dlako z leve na obrvi

To je pravzaprav to, ostane vtis med nažiganjem. Ki je proti pričakovanjem zelo dober. Če odmisliš dejstvo, da držiš rdeče plastično čudo, ki ima namesto cevi lučkast dildo – in igričarji smo zelo dobri pri odmišljanju dejstev –, je izdelek tako priročen kot koristen. Po eni strani zato, ker je občutek pri šmajsanju enostavno dober, saj možgani pač mislijo, da držiš puško. K temu dodatno prispevata učinek vibre, ki trese vso napravo, in možnost repetiranja orožja s potegom vsega spodnjega prednjega konca nazaj, kot bi držal šibrenico. Roksa. Po drugi pa zaradi tega, ker se ti roka manj utrudi zaradi stalnega držanja lizike v zraku. Vsled iztegljivega kopita in prislonitve ob ramo je merjenje stabilno in move se tako še bolj kot sicer izkaže za milimetrsko preciznega. Snajperskega! Headshoti v Killzone 3 in MAGu so bili uživantski, brzinski in miškasto natančni, kot še nikdar, saj sem Helghaste luknjal kot v zabaviščnem parku, dočim so se itak ne najtežje igre, kot je The Shoot, z novostjo izkazale za otročje lahke. Dual shock? Nein, danke.

Funkcije enojnega, dvojnega ali trojnega strela, med katerimi preklapljaš s stikalom, mi sicer ni uspelo ugotoviti, saj je bilo v vseh treh omenjenih špilih rešetanje enako ne glede na izbrano vrednost. In ja, sharp shooter ni poceni, saj zanj plačaš 50 evrov. To se zdi kar dosti za kos plastike, za katerega globoko v sebi veš, da se bo raje prej kakor slej pridružil stelji v predalu. A dejansko je bilo igranje Killzona 3 z njim še boljše kot z muvom v eni roki ter navconom v drugi. Mogoče malo neresno in sprva čudno, toda ko sem se nanj navadil, sem ga težko dal iz rok. Če si na FPSje nor puvač z globokimi regali, je sharp shooter vreden razmisleka.

SHOOTING ATTACHMENT

Revnejši bratec sharp shooterja je shooting attachment. To je ohrnejša plastična pištolica cenenega občutka, v katero vstaviš move. Sprožilnik oponaša trigger na muvu, ostalih knofov pa na attachmentu ni – niti gumba z vijugo, tako da je akcija v Killzone 3, kjer ta knof uporabljaš za skrivanje v zaklonu, pohabljena. Še najbolj je reč primerna za The Shoot in podobne enostavnice, čeprav bi celo plebejcem svetoval, naj 12 evrov, kolikor onegaj stane, vložijo v nakup sharp shooterja. Je pa zanimivo, da je petelin tu analogen, medtem ko je pri sharp shooterju digitalen.



PRINC & RAKUN v HD

Sneti na PS3 preizkusi novi trilogiji starih špilov, zadeganih v visoko ločljivost – Prince of Persia in Sly Cooper. Ni navdušen.

Zbirka God of War Collection, v kateri so Boga vojne 1 in 2 iz nizke ločljivosti s PS2 prestavili v visoko jasnino, je sprožila plazič podobnih ruzačkov, s katerimi skušajo založniki zaslužiti na rovaš svojih starih špilov. Načeloma ni s tem nič narobe, problem pa nastane, če v obnovo ne vložijo kaj dosti truda. Tako kot pri tod obravnavanem dvojcu trilogij.

The Sly Trilogy

Sonyjeva živalska maskota, tatinski rakun Sly, je ob Ratchetu, Clanku, Jaku in Daxterju utonil v pozabo. Zato me preseneča, da so se odločili za hadeiziranje njegove trilogije. Mogoče so to storili zato, ker je Sly 3 deloma že tekel v 3D, za kar si njega dni zraven dobil one češke rdeče-modre špegle. In mogoče, ker se stilizirana, cel-shaded grafika dobro posoja zadegu v visoko ločljivost. Dejansko Slyi v 720p in 1080p zgledajo kar lepo. Je pa res, da so 3D-modeli enostavni, da ne rečem primitivni, in teksture ancientne.

Rakun Sly, ki ga nadzorujemo v pogledu od zadaj, se s skrivanjem za objekti skuša prebiti mimo stražarjev, in se lahko z njimi stepe, če ga odkrijejo. Vmes s poskakovanjem in balansiranjem kosmate riti na brveh med mestnimi strehami premaguje ploščadi. Enica je glede šunjanja najbolj zahtevna, saj te stražarji, mimo katerih se skušaš splaziti, ob neprevidnosti hitro opazijo, medtem ko so nadaljevalne točke razporejene zlobno. Ostati je treba izven dometa in čakati na pravi trenutek, da se izmuzneš mimo varnostnikov in prideš do zaklada. Ni ravno Thief, ni pa trapasto. V to smer se nameni drugi del, medtem ko je tretji del prelahek, da bi bil v izziv komurkoli razen neizkušenim.

Prvenec iz leta 2002 je linearen. Drugi del (2004) se spogleduje z GTAjevsko svobodo, saj te postavi v okrožja z več odprtimi cilji, medtem ko trojka (2005) to dodatno razširi. Hkrati razvije igranje z več liki, ki se pojavi že v Slyu 2, ter prinese nove živalske luštkance, katerih sposobnosti je treba izkoriščati.

Škoda, da je Sly 3 tako lahek, saj postavi v ozadje ponavljajoče se fotografiranje scen in krajo ključev iz pazniških žepov, na kar se malo pretirano obesi dvojka. Zanimivo je tudi opazovati, kako je ploščadenje skozi serijo vse manj pomembno, saj ga v veliki meri nadomesti enostavno mlatenje. Še vedno pa nekaj skakalnih spretnosti potrebuješ, tako kot potrpežljivosti za mencanje v temnih kotičkih. Skupaj je igranja za kakih trideset ur.

Dodatni material na PS3 pride v obliki četverice miniiger za enega do štiri sodelujoče, ki podpirajo običajen kontroler ter move. V treh iz prve osebe streljaš nepridipravčke, v eni pa letiš po nebu in se ogibaš minam. Vse so precej brezzvezne in dosti bolj bi sedel pogled v zakulisje izdelave. Kaj pa stereoskopski 3D-efekt? Hja, obstaja, kakih pohval na rovaš tega fičra pa ne gre izreči. Nasploh se zdi pri tako starodobnih špilih stereoskopija na silo dodana in skoraj nič ne doprinese, med drugim zaradi tega, ker so okoliški objekti kljub prestavitvi v visoko ločljivost grdi.

Cooperji so sicer spodobne igre, ampak slabih 40 evrov za vso trilogijo na blu-rayu niso vredni, sploh zaradi manka dodatne robe. Stereoskopija gor ali dol.

Prince of Persia Trilogy

The Sands of Time, Warrior Within in The Two Thrones danes same po sebi niso slabe igre. V najbolj pravljični enici perzijski princ skače in se bojuje v velikanski palači, da bi dosegel princeso, prepoznavna mehanika pa je sukanje časa nazaj, kar ga dostikrat reši krute smrti. V temačnejši dvojki, ki ji nekateri očitajo lažno odraslost in glasbo Godsmackov, ves ihtav beži pred demonskim Dahako, dočim si trojka jemlje za zgled God of War in vsebuje več bojevanja, tudi s sekvencami QTE.

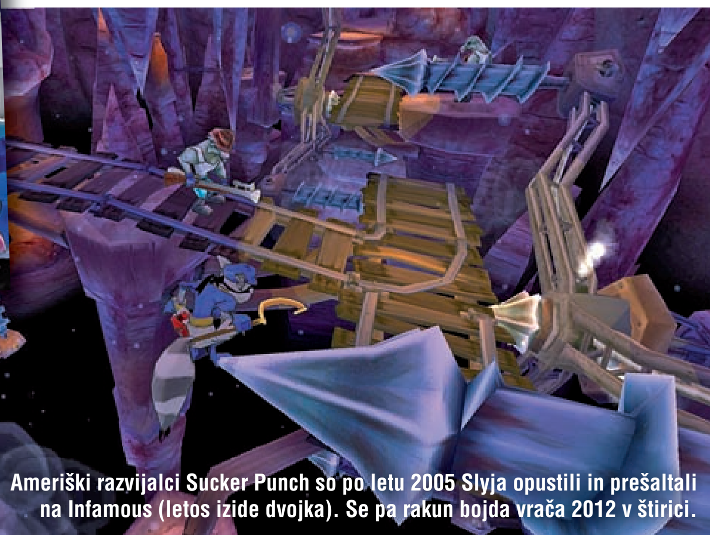
A če Ubisoft ni skvaril samega špilanja, je poskrbel za slab vtis drugod. Prince tako kot Slye igramo v HD, kar pa je enostavno videti grše, saj grafika tu ni obrobljena. Definitivno je prestavitev v 720p in 1080p manj pazljiva kot pri God of War 1 ter 2, saj vse skupaj zgleda, kot bi Ubijevci sunili kak vtičnik za emulator. Stereoskopski 3D je polsmiseln, ker je okoljska podoba preslaba. Dodaten slab okus v ustih pustijo vmesni filmčki, ki so jih kratkomalo vzeli s starih ploščkov, kar pomeni motnost in zrnatost. Nadalje motijo obvezna inštalacija vseh treh iger na trdi disk (kot da iger za PS2 ne bi bilo moč poganjati z bluraya?!!!), počasni meniji, okorno shranjevanje položajev, obvezen reset konzole ali izhod v XMB, če bi rad naložil drugega Princa, in podobne neumnosti.

Razen treh iger v HD-obdelavi in s podporo stereoskopiji na ploščku ni ničesar. Sly ima vsaj miniigrice, kakor brezzvezne že so, God of War Collecton je bil bogato založen z materialom glede izdelave, Ubi pa se gre lenobnika škrtobnika. Kljub temu si upajo za ploščke računati nekaj manj kot 40 evrov, za dolpoteg posameznega dela s PSNja pa celo 15 bruseljčanov!!! Niso normalni.



Za nekoga, ki Perzijskih velikašev še ni igral, je trilogija nemara celo vredna novcev, saj se igre vsebinsko dobro držijo. Le grafična candra ne sme biti.




Ameriški razvijalci Sucker Punch so po letu 2005 Slyja opustili in prešaltali na Infamous (letos izide dvojka). Se pa rakun bojda vrača 2012 v štirici.

GAME DEV STORY

Luštkan in fino izviren izdelčič za 0,79 evra je tole, ki naj te zanima, če imaš rad poslovne simulacije in bi rad fural lastno firmo za razvoj špilov. Prevzameš namreč vlogo direktorja novoustanovljene tovarne iger, ki biznis zalaufa v osemdesetih. Iz izometrične tretje osebe gledaš v risankasto pisarno, po kateri drobencljajo simpatični možiclji. Prvi projekt je nujno za PC, saj tu plačaš minimalne licenčne stroške. A kmalu dobiš dovolj novcev, da financiraš najem konzolne blagovne znamke. Vložek je tu večji, a hkrati je zajetnejše občinstvo. Zaposliš osebje, ki ima številčne ocene tega, kako kako dobro zna poskrbeti za štiri osnovne elemente tvojega špila – zabavnost, izvirnost, podobo in avdio ... izbereš zvrst in tematiko, kar sega od akcijske frpjke s troli do fitnesa s pirati in arhitekturnega MMOja ... in med aktivnim premorom uporabljaš pospeške za določeno področje.

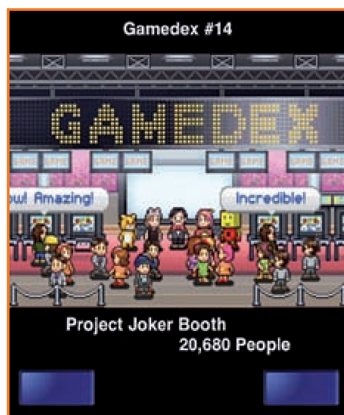


Kairosoft ni egiptovska, marveč japonska skupinica, ki ima glede na angleščino v GDS dobre prevajalce. Njihov novi projekt je Hot Springs Story, kjer upravljaš z japanskimi toplicami.

Ko je razvoj igre končan, sledi odpravljanje hroščev, ki ga je moč prekiniti, če bi rad simuliral ruske založnike, nakar gre igra v štacune. Višja kot je prodaja, več je cekina, nakar ta gre za plače, oglase, licenčnine in stroške razvoja novosti. Če si s kešem na tesnem, se lahko udinjaš pogodbeno, recimo pri izdelavi filmskih špic. Teh pogodbenih opravil je dosti in jih je treba le opraviti v zadanem roku.

Problem je, da GDS čez nekaj ur postane enoličen. Ker je opravil malo, se igranje zdruzne v tapkajočo rutino razvoja iger, ki jih niti poimenuješ več ne, spremljanja rastočega premoženja in odštevanja vedno bolj mastnih licenčnin, dokler ne mine dvajset let. Nato začneš znova za višji rezultat ali nadaljuješ v neskončnost.

Ne moreš pa igrati površno. Če se zaplezaš z izdatki, je kariere hitro konec, saj ni bank za posojila, uslužbenci so manj učinkoviti, če jim nalagaš stalno



Več ljudi kot obišče tvoj štant na izmišljenem sejmu Gamedex, več jih bo pozornih na novo igro tvojega studia. Trume najbolj privlačijo hostesne candre, ki pa jih ne ugledaš. Fail.

iste posle, fani te začnejo zapuščati, če pretiravaš z eno sorto igre ali predolgo ne daš na trg novega izdelka, baza ljubiteljev se stara ... In, hej. 0,79 evra. Za ta bedni sold dobiš priljuden izdelek, ki uspe dostaviti razumno količino globine in odkrhniti duri v posel izdelovanja špilov. Uslužbenci po napornem dnevu zapustijo pisarno in se vrnejo spočiti, fani se zbirajo pred štacunami, odločaš se, kako boš uredil štant na smenju Gamedex (največ prinesejo silebritiji in babe), mediji letno izbirajo najboljše igre po kategorijah, hecno imenovani proizvajalci (Intendro, Sonny) napovedujejo nove sisteme s parodičnimi imeni, sčasoma pa razviješ svojo konzolo, nakar drugi plačujejo tebi. Poenostavljeno, a strašljivo pristno. **80** ***Sneti***

Kairosoft ● iOS

SHANTAE: RISKY'S REVENGE

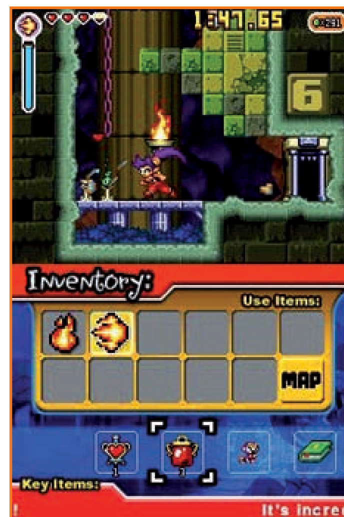
Shantae je ena tistih iger, ki zaradi butičnosti ne pridejo na radar povprečnih igralcev. Izvirnik je devet let tega izšel za game boy color in pritegnil s privlačnim ploščadenjem v pravljičnem svetu džinov ter morskih razbojnikov. Nadaljevanje je zastavljeno



Šefi napadajo v dokaj lahko priučljivih vzorcih. Če imaš v žepih šop napojev za vračanje življenjske in čarobne energije, ti boji niso problem. S hobotnico se srečaš kar kmalu.

na podoben način in ga razpečujejo izključno na spletnem servisu DSiWare. Pri podobi so z veliko žlico zajemali iz 16-bitnih časov. Ko uzreš to pikslasto navihanost s svilnatimi animacijami in živahnimi barvami, ti zaigra srce. Tudi štorijica je primerno radoživa in povzame nit iz enice. Shantae je poldžinka, ki varuje obmorsko mestece Scuttle Town. Ko priropota stara sovražnica, gusarka Risky, je čas za akcijo. Shantae ji mora zle namere preprečiti z zbirko treh čarobnih pečatov, ki so poskriti širom dežele. Kičasto, a deluje.

A srčkan videz vara, saj tole ni še ena v nizu lahkotnih ploščadk tipa Kirby. Ravno obratno, saj se kmalu pokažejo številne vzporednice s Castlevanio, Aquario in podobnimi kompleksnicami. S Shantae se potikaš po prostranih, labirintastih svetovih, ki jih s pridobivanjem novih moči in lastnosti obiskuješ spet in spet, da bi iz skritih kotičkov izbezal skrivnosti ter se prebil naprej. Pot vodi skozi ovijalkast gozd, puščavo, podzemne jame in zblojene utrdbe. Pri tem je treba gibko skakati, se plaziti skozi rove in se obilno pretepati s kar zoprnimi sovražniki. Napadajo te mumije, ukleta strašila, krvosesni netopirji in zločeste nimfe, tvoje osrednje orožje pa je bičanje z lasmi.



Eden večjih izzivov je temnica, kjer moraš pretepsti vso golazen, ki te čaka v vedno težjih sobanah. Vračanje je zaželeno zaradi nagrad.

Tako kot v enici se Shantae spotoma uči trebušnih plesov, s katerimi spreminja obliko. Postati zna opica za plezanje po zidovih, slonica za drobljenje kamnitih preprek in morska deklica z dostopom v podvodni svet. Vse to v metroidvanijskem slogu omogoča prodor v prej nedostopne kotičke nivojev, kjer se skrivajo dobrote v slogu dodatnih src in kozarcev marmelade.

Kakor se smešno sliši, so slednji osrednjega pomena za kupovanje naprednih orožij. Vaška trgovinica ima na zalogi več izvedb ognjenih kugel, krožečih bojnih mlatov in električnih oblakov. Ker je nadgrajevanje orožarne drag špas, krepitev sposobnosti pomeni nujno obiskovanje že preigranih področij, da zbereš dovolj dragocenega džema. Da igro po kakih sedmih urah končaš, se k sreči ni treba oborožiti do zob, vsaj približno spodobna krepela pa so kljub temu priporočljiva.



Morska razbojnica Risky terorizira iz srborite barkače, s katero se spopimeš dvakrat. Lupina ni kaj prida šef, je pa zato kapitanka bolj zanimiva. Prava babja strupenjača.

Začetna prizorišča v mestu in hosti so zanimivo večplastna. Sloji so delno prosojni in punca med njimi preskakuje na namenskih ploščah. Škoda, da niso zamisli bolje razvili in česa podobnega vdelali v kasnejše dele igre. A hkrati je navigacija že brez tega dovolj zapletena. Na spodnji zaslon si lahko sicer nastaviš zemljevid, vendar ta skicirka niti slučajno ne zadošča. Špil je navrtan s preveč odročnimi jamami, blodnjaškim kotički in multiplimi izhodi, da bi si s tako provizorično karto lahko kaj prida pomagal. Ko bi zemljevid v kaki kaverni krvavo potreboval, te pusti na cedilu, saj pokriva le zunanje predele. Poleg tega se že obiskane lokacije ne obarvajo, ni možnosti pisanja zapiskov in ni označb. Zato si prepuščen sam sebi in risanju lastnih skic na papir. Ker si velik del igre vpet v prinašalne kveste in trogaš ključe do zaklenjenih vrat, je slaba navigacija posebej pereča. Brušenja pet širom igrinega sveta je ogromno in razdrobljenost tako huda, kot bi igralca nalašč mučili. Sploh zato, ker je vodenje priložnostno in za igro takega obsega ne zadostuje.

Pogovori z vaščani ti resda navržejo namig ali dva, a je sistem premalo koheziven, da bi zares pomagal. Ker so shra-



Dokupljiva orožja sejejo ogenj in elektriko. Kmalu se jih naučiš ceniti, saj ima lasno korobačenje omejen doseg zlasti pri boju z letečneži.

njevalna mesta posejana zelo redko in so celo teleportirne točke le pogojno uporabne, je na jedilniku dosti nepotrebnega ponavljanja. Eno je izziv, drugo pa slab dizajn, kar iz tega špila naredi nepošten sifon za čas. Prenekateri nestrpnež bo raje vtaknil nos v spletni skozihod, kot da bi kuril ure za brezciljno pohajkovanje in dlakocepsko prečesavanje slehernega kotička. Ob tem so pošastki divji in od mrtvih vstanejo pri vsakem obisku zaslona. Ker Shantae med bojem ne pridobiva izkušenj, se tlake kmalu naveličaš.

No, kljub hibam, ostrim robovom in ozki usmerjenosti se k preklicani smrklji vseeno vračaš in vračaš. Ožarja jo nenavadna očarljivost, ki je v sodobnih igrah ne vidimo pogosto. Zelo se čuti, da je v ozadju veliko ljubezni in predanosti, kar špil v zameno pričakuje tudi od igralca. Shantae je tako ena najmočnejših in vsebinsko ter igralsko najbolj polnih predstavnic ponudbe na DSiWare. Velike konkurence nima, pa vendar. S 1200 točkami oziroma 12 evri se uvršča v najvišji cenovni razred, a se to ne zdi pretirano. Igro takega kalibra bi zlahka izdali na kartuši. Računajte le, da je luštkana le zunanjost, jedro pa je nepopustljivo, velikokrat tudi na siten način, in ni za vsakogar. **72** ***Navi***
Capcom ● DSi

BATTLEHEART

Če bi se rad s svojim lepim jabolčkom luštno, celo malo drogeraško zamotil na poti ali na porcelanastem prestolu in ti pojem enostavne realnočasovne strategijice s srednjeveškim frpjskim pridihom zveni všečno, čekiraj Battleheart.

Tvoja druščina se znajde na od zgoraj in s strani gledanem nepremičnem bojišču, kamor v več valovih uletijo zvečine D&Djevski sovražniki – pač razni goblini, troli, pajki, kostkoti, vampirji in podobna zalega. Odprava šteje štiri člane različnih poklicev, ki jih za cekin najameš v krčmi: izbiraš med belim in črnim vitezem, barbarom, coprnikom, zdravilcem, karatejcem, lopovom, gusarjem, bardom ter še kom. Dva fajterja od blizu, od tega eden bolj tankovski, dohtarca in ofenzivni mag je priporočljiva, še zdaleč pa ne edina kombinacija, ki te spravi do uspeha.



● **Ker so si katerogije zaposlitev preveč podobne, ni prav dosti razlike, če najameš maga ali coprnico, bojevnika ali bruslijevca. Morda v Battleheartu 2.**

Na bojnem polju se akcija v stilistično lični in zelo barviti risankasti grafiki odvija hitro, poanta pa je v tem, da like prav razpostavljaš v prostoru in jim ob karseda idealnem času zapoveš napad na določenega capina. Ukazuješ z enostavnim vlečenjem črt od lika v prostor ali na tolovaja. Poleg tega še tapkaš po ikonicah za uroke in posebne sposobnosti – in to je vse. Ostane le odločanje, koga boš kdaj naskočil s koliko ali katerimi liki. To ni posebej zapleteno, ni pa niti docela preprosto. Če se spopadeš s tremi ranocelniki in dvema troloma, je treba najprej fentati prve, sicer se ti slabo piše, zlasti ker se zdravijo med sabo, prašiči jedni. Vmes jih fašeš od trolov in si od neprevidnosti hitro pečen. Poleg tvojih zapovedi štejejo statistike likov, ki jih višaš z nabiranjem izkušenjskih točk, in oprema, ki jo lahko kupuješ ali z izgubo prodajaš pri trgovcu in izboljšuješ pri kovaču.

Posebne globine pri igranju ni, med drugim se variante služb ne razlikujejo kaj dosti. A špil ni namenjen resnemu taktiziranju, marveč sekretni sprostitvi, v čemer pretežno uspe. Pretežno zato, ker je včasih fejst tečen zaradi nenatančnosti izbire lika v gneči in na robovih ekrančka. Prav tako mestoma ne zaznava dobro ukazov za izvršitev specialk, tako da ne crkneš vedno po lastni krivdi. Tudi obveznega grinda za EXP in predmete bi lahko bilo manj, saj brez ponavljanja nivojev ne gre, ter pogrešal sem vsaj kanec zgodbe in vandranja po mestu. Štorije namreč ni in vse opraviš skozi menije, tako da manjka nekaj frpjskega vzdušja, dočim se statistike izboljšujejo samodejno, fuj. In pa, boji ter pristopi v njih se začno kmalu ponavljati, kot je značilno za poceni igrice.



● **Zmaga je odvisna od tega, kako podanikom odrejaš položaje na polju, katerega sovraga jim veliš napasti in kdaj ponucaš specialke (ikoni zgoraj). Za oddih je tu pavza, toda med njo ne moreš poveljevati.**

Vendar bi bilo neumestno staroprdčevsko, da bi se čez Battleheart pretirano usajal. Simpatična, zabavna reč je to, za katero nočejo niti krajcarja več kot 2,39 evra. V premočrtno kampanjo z več vrstami ozadij in dobro načrtovanimi valovi sovražnikov ter v rekorderske arene boš gotovo zadegal dovolj ur, da se ti bo vložek povrnil. **79** ***Sneti***
Mika Mobile ● iOS

9 HOURS, 9 PERSONS, 9 DOORS

Su ne manjka interaktivnih romanov, kot se kunštno reče pustolovščinam z obilico besedila in malo manj interakcije, a so dokaj lahkotni. Ne po težavnosti, marveč po tonu besedila, šalah in besednih igrah. Izjema je bil Hotel Dusk – in zdaj 999. Ta se matra, da bi veljal za 'resno' delo, in se zgleduje po filmski Kocki ter Žagah.



● **Že prva uganka da vedeti, s čim se boš ukvarjal skozi vso igro. Zanimivo je, da puzle nikoli ne najedajo, ampak se lepo skladajo s tokom zgodbe. Kak njen del tudi razjasnijo.**

Zaplet je primerno turoben. Dvajsetletnik Junpei se zbudi v kabini čezoceanke, ki jo strese eksplozija, in pogrunta, da deli usodo s še osmimi ljudmi. Ugrabitelj jim razloži, da sodelujejo v igri: na ladji so vrata s številkami od ena do devet, skozi katera morajo, a vsa so zaklenjena z digitalno ključavnico. To je moč odpreti z zapestnicami, ki jih nosijo na rokah, toda le tako, da digitalni koren vseh zapestnic ustreza številki na vratih. Digitalni koren je matematična operacija, pri kateri števke seštevamo toliko časa, da dobimo enomestno, recimo 5 + 6 + 8 = 19, 1 + 9 = 10, 1 + 0 +1 = 2. Časa imajo devet ur, da ne bi goljufali, pa ima vsak v sebi bombo, ki ob nepooblaščenem prehodu eksplodira.

Vsaka nova lokacija, ki jih opazuješ prvoosebno in navdušijo z lepo grafiko, te najprej požene na iskanje predmetov ter namigov, običajno pa na koncu navrže še logično zagonetko. Te so večinoma številske in se rade poigravajo s številnimi sistemi. Kar je logično, saj iščemo kombinacije za odklepanje elektronskih ključavnic. Kasneje pridemo do bolj običajnih pustolovskih problemov s sestavljankami in najti je moč tudi sudoku ter partijo Sokobana. Vse uganke dajo misliti, težke pa niso.

Čeprav rad poudarjam, da je gonilo igre zgodba, 999 s količino besedila pretirava. Komentarji in dialogi zavzemajo levji delež špila in neredko v tekst buljimo po pol ure. K sreči je dovolj intriganten, a od špila bi pričakoval malček več interakcije, ne le večminutnega drkanja gumba za nadaljevanje dialoga, 'interaktivni roman' gor ali dol.



● **Vsak predmet in tvoja akcija ponavadi sproži neogiben komentar enega od sotrpinov. Ki se nadaljuje v nekajminutno debato. Tega je preveč.**

Največja finta 999 je nelinearnost, ki pa je izpeljana po svoje. Od začetka do konca namreč stopiš le skozi tri vrata od devetih in vidiš kako tretjino igre. Različnih koncev pa je šest in vsi razen enega so 'nesrečni'. Kar je še huje: do 'pravega' finala ne moreš priti, če nisi pred tem preigral natanko določenega napačnega. Bržda zato, da ne bi ljudje že v prvem igranju pomotoma 'zmagali'. Vnovično preigravanje je sicer smiselno že zato, ker vsaka pot odkrije del ozadja skupne zgodbe in brez hoje skozi vseh devet vrat ostane nekaj vprašanj odprtih. A ta odločitev bi morala biti na igralcu. Že videno besedilo lahko ob ponovnem preigravanju hitro previješ naprej, moraš pa zato še enkrat reševati uganke, kar je odveč. Škoda, kajti brez te banalne napake in z manj besedila (ali z drugače podanim) bi bil 9 Hours veliko boljša avantura. **71** ***Quattro***
Chunsoft ● DS



RAČUNALNIŠTVO V OBLAKU

Komajda zaznavno, a neobhodno se v informacijski tehnologiji dogaja prelom veličine tistega, ko so osebni računalniki nadvladali centralne (mainframe). Aggressor razloži, kaj je računalništvo v oblaku in zakaj utegne že v bližnji prihodnosti bistveno vplivati na naša življenja.

V uvodnjaku predprejšnje številke smo izrazili skepso do trenutne norije nad tabličniki. Njihovi simpatičnosti in mamljivim oblinam navkljub je uporabnost glede na ceno za marsikoga še vprašljiva, Alan Ford pa je še vedno primernejša izbira za na stranišče. Toda zna se zgoditi, da bodo take prenosne naprave nekoč ipak prevladujoče, za mnoge pa celo edini del računalniške opreme! Trik je v tem, da programi pravzaprav sploh ne bodo tekli na njih, marveč na vsemrežju, do katerega bomo s temi gizmi le dostopali. Ves softver in obenem naši podatki bo v gromozanskem internetnem 'oblaku' strežniških skupkov, potrebovali bomo le vmesnik do njih.

Ko bomo kliknili na ikono aplikacije, se bo ta zagnala na mašini tisoče kilometrov stran. Obdelava dokumenta ali zvočnega posnetka ne bo obremenjevala lokalnega čipa, saj bo k nam tekel le prikaz. Tako bomo na busu med vožnjo na nasledniku ipada igrali Civilizacijo VII ali prevajali zapleten program. Še korak dlje bo šlo z vseobsegajočo povezljivostjo. V muzeju bomo kamerico usmerili v eksponat in naprava ga bo samodejno prepoznala ter na internetu našla vse zgodovinske podrobnosti, ki se bodo urno izpisale na ekranu. Kaj muzej, podobno bo mogoče že na sprehodu po mestu za stavbe in ljudi. Bomo neznance v prihodnosti spoznavali tako, da jih bo naš mobilnik najprej našel v bazi obrazov in nam serviral njihov račun na Facebooku ter najbolj priljubljene dopustniške točke? Oh, za tujca gre ... a ni zadrege, ker nam bo naprava govor samodejno prevajala v realnem času. Brez nameščenega programja. Zgolj z močjo oblaka.

Znanstvena fantastika?

Prav mogoče je, da je tako dogajanje od nas oddaljeno manj kot ducat let. Dosti naštetega, kot je mobilna prepoznava jezika in obrazov ter nadgrajena resničnost (augmented reality), je v zametkih že tu. Razmah je posledica zauzdanja velike obdelovalne moči, saj ne tečejo na domačih napravah, marveč na skorajda nevidni, a že zdaj kiklopski infrastrukturi strežniških farm. Te neumorno obdelujejo in povezujejo podatke, nam pa uporabnosti nato po liniji pošiljajo na zaslone. Pravimo, da aplikacije tečejo v oblaku – cloudu.

Izraz oblak izvira iz nekdanje grafične ponazoritve interneta kot oblačka. A v bistvu so ga informatiki pobrali od kolegov – inženirjev telefonije, medtem ko ga je moč v smislu tukajšnje teme prvič zaslediti v predavanju Ramnatha Chellappa iz leta 1997. Izraz je sicer precej raztegljiv, mi pa ga bomo tu razumeli v najširšem pomenu. Torej tako v smislu procesiranja kot golega odlaganja podatkov na linijo.

Mar ni poganjanje programja v oblaku danes stvar naprednih razvijalcev in inženirjev? Na primer tistih, ki pošiljejo v strežniško farmo računanje upogibanja proteinov ali izrisovanje 3D-animacij, ki bi na njihovi lokalni mašini nastajale ves dan, tamkaj pa jih masa srčik prebavi v stotini tega časa? Kaj ima to opraviti z nami, ki bi radi samo tipkali besedila in zalezovali najstnice na MySpace? Ogromno. Na primer to, da že na svojih priljubljenih socialnih omrežjih povsem nezavedno uporabljate mnogo storitev, ki v celoti tečejo v strežniških centrih. Mislite, da aplikacije, ki vam na Fejsiču napovedujejo prihodnost, poganja vaša mašina? A-a. Ždijo razstresene po množici računskih centrov, za katere večinoma ne vedo niti njihovi stvaritelji, saj so samo zakupili navidezni prostor od ponudnika storitev v oblaku. Podobno je, ko pridete na YouTube, ki nenehno motri vaše gledalne navade in vam ob naslednjem obisku na uvodni strani prešernega nasmeha ponudi nov video Justina Bieberja. Zadaj se skriva množica med seboj sporazumevajočih se programov. Spletne aplikacije itak niso nič novega. Predvsem pa ni čudno, da v celoti laufajo na strežnikih. A kako naj bi to napovedovalo revolucijo? Na liniji že lahko počnemo znaten del tistega, kar ponavadi delamo za domačim računalom. Pišemo, obdelujemo in shranjujemo fotografije, rišemo grafe, programiramo, igramo igrice. Besedilo, ki ga berete, je zabeležil oblak.



Dolgoročni cilj je, da bi z oblakom napravili 'pametno' vsako napravo, v kateri čepi elektronika. Tudi pralni stroj in nočno lučko.

Oblačna fronta

Če se vam prav ta trenutek dogodi, da morate spisati pomemben tekst, na računalu pa ni pisarniškega programa, nucate le pipico do interneta, saj je teh orodij na liniji več kot dovolj. Zastonjskih in zmogljivih. Google Docs, v katerem je nastala večina tegale teksta, še zdaleč ni osamljeno. Če kalifornijskega velikana ne marate, imate na voljo Zohojev Writer, Adobov Buzzword in podobne zadeve. Res je, da imenovane aplikacije po moči ne dosegajo namizniškega Worda. Toda v večini primerov to spoh ni potrebno. Microsoftovci so sami priznali, da večina uporabnikov izkoristi kvečjemu desetino Wordovih funkcij.
Za nameček programi v oblaku poznajo nekaj, česar domači ne: poenostavljeno sodelovanje ljudi. Ker je dokument že na liniji, nam ga ni treba pošiljati naokrog, marveč lahko souporabnike vanj 'povabimo' in besedilo urejamo skupaj. Pri tem program sproti označuje, na katerem odseku teksta kdo izvaja popravke, poleg pa ždi še preprosto pogovorno okno za sporazumevanje.

da so zmogljivosti velik del časa neizkoriščene. Študije so pokazale, da je povprečna zasedenost teh oddelkov v podjetjih zgolj dobrih dvajset odstotkov! Elektrika, ki jo kurijo mašine in hlajenje zanje, tako puhti v nič. Za nameček mora podjetje plačevati sistemske inženirje, ki omrežje držijo pri življenju. Predvsem pa mora imeti rezervo, kamor odlaga varnostne kopije. Vse to so stroški, ki menedžerjem delajo čire na želodcu.
V velikem centru za storitve v oblaku je drugače. Zaradi množice odjemalcev sta procesorski čas in diskovni prostor vselej mnogo bolje izrabljena, ponavadi z okrog osemdeset odstotki, neuporabljeni deli pa so izklopljeni. Ogromna količina strojne opreme takemu ponudniku omogoča, da okvarjene dele menja domala v hipu in obenem na več koncih vzdržuje varnostne kopije. Zato lahko pestovanje podatkovnih baz ponudijo za manj denarja, kot bi ga odjemalec moral pljuniti, če bi želelo postaviti lasten, v prejšnjem odstavku opisan oddelek. Sklep je za večino podjetij kristalno jasen: svoje reči bo odložila v oblak, pri čemer odpade tako nakup dragega strežniškega



Slehernik, ki je v kakšni tuji metropoli že iskal življenjsko pomemben objekt (na primer parkirišče), bo znal ceniti smerokazne aplikacije. Ker tečejo na liniji, se podatki posodabljajo samodejno. V bližnji prihodnosti bomo poleg statičnih dobili tudi obvestila o kulturnih dogodkih in, hm, protestih proti oblasti.

Niste prepričani? Novinarji velikanov svetovnega časopisja, kot so Guardian, Le Monde in New York Times, v Google Docs že spišejo več kot polovico njihove vsebine. Mestne uprave Delhija, Los Angelesa, Dublina in kopice drugih metropol so zavoljo prihrankov že prešle ali še pospešeno prehajajo na Googlov paket oblakovnih pisarniških storitev Apps. To pomeni, da pri sebi nimajo inštaliranega prav ničesar. Vse njihovo pisarjenje poganjajo in shranjujejo Googlovi strežniki. Podobno je s šolami in sploh povsod, kjer se stroški boleče poznajo. Večina tovrstnih storitev je za posameznike zastonj, medtem ko Office 2010 že v osnovni različici Home košta nad sto evrov.
Za nekatere je dejstvo, da softvera nimajo pri sebi, marveč je na neznanem kraju, kar strašljivo. Za večino navadnih uporabnikov pa bo to osvobajajoče. Ne bo potrebe po kupovanju zmogljivih, dragih računal, saj bomo potrebovali le enostaven 'terminal' za povezavo z vsemrežjem. Enako bo s programi, ki jih bomo najemali samo za čas, ko bomo z njimi delali. To bo rabo računalnika napravilo podobno vodi in elektriki, tablični in telefoni pa bodo naše pipe ter žice.

V čem je magija?

Načela ekonomije obsega učijo, da bo nekdo z velikim specializiranim sistemom svojo storitev vselej ponudil za nižjo ceno in z višjo zanesljivostjo kot nekdo, ki za seboj nima velikega zaledja. Zato na primer elektrike ne proizvajamo doma, marveč smo priključeni na veliko centralno omrežje.
Informacijska podjetja so tozadevno dandanes videti precej za časom. Po pravilu ima vsako svoj strežniški oddelek, kjer čepijo njegove podatkovne baze. Ker dotična sredstva uporablja samo ta tvrdka, se zgodi,

centra in njegovega softvera kot večine vzdrževalcev, saj so okvare sedaj stvar ponudnika oblaka, ne več končnega uporabnika.
Omenjene prednosti je moč prenesti ob domače ognjišče. Dodaten plus za nas je dejstvo, da so velike strežniške farme danes tako močne, da zanje pisarjenje malih odjemalcev pomeni miniaturen strošek, ki ga lahko krijejo že s prihodki od oglasov. Zato je veliko teh aplikacij za navadne smrtnike zastonj. Oziroma 'zastonj', če vam gredo reklame blazno na jetra. Vzemimo za primer razvpiti igrarski servis OnLive, ki zaenkrat teče le v Čezlužju. Uporabnik tamkaj za stotaka dolarjev kupi adapter microconsole, skozi katerega se na zaslon pretaka film oziroma video dogajanja v igri, saj se vsi izračuni vršijo v OnLivovem oblaku. Najem naslova do tri dni košta pet evrov, do pet dni slabih devet, lahko pa špil zakupimo za vekomaj. Nobene inštalacije, takojšen prilagodljiv nakup, poceni



Ker OnLivovi strežniki prevzamejo izrisovanje trikotnikov, k nam pride slika v obliki toka videa. Ta zaenkrat ne dosega kvalitete s konzol in računal.

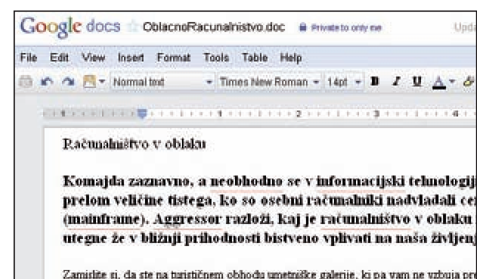
strojna oprema in obsežne nalinijske opcije združevanja s souporabniki – to so bistvene prednosti uporabe programja v oblaku.
Ampak, kdo pri zdravi pameti bo igral z zamikom, kjer headshoti letijo v tri krasne? Kaj pa, če bo administrator oblaka gledal moje nage fotke, ki sem jih shranila gor?? Ali pa, če grejo interneti po gobe?! Hja, seveda ni vse med in mleko. Era oblaka ima lasten spisek tveganj in slabih plati, ki jih bomo v nadaljevanju morali obdelati. A najprej si podrobneje poglejmo današnje stanje in razvoj, da bo bolj jasno, zakaj se nas bo večina opisanega dogajanja dotaknila. Če nam je to všeč ali ne.

Zmerno do pretežno oblačno

Ponudbo v oblaku delimo na tri ravni. Najprej je tu uporabno programje (software as a service – SaaS), sledi storitev podlage (platform as a service – PaaS) in nazadnje storitev infrastrukture (infrastructure as a service – IaaS). Večina bralcev drugih dveh ne bo videla od blizu, saj sta namenjeni podjetjem, zato o njiju kasneje. Najprej se lotimo SaaS, kamor spadajo aplikacije, h katerim se lahko bolj ali manj vsi zatečemo že danes.

Domače pisarne

Google Docs je najbolj priljubljen skupek nalinijskega pisarniškega orodja. Vsebuje urejevalnika besedil in razpredelnic, izdelovalnik predstavitev nalik PowerPointu in preprosto risarsko orodje. Paket je zastonj, zraven dobiš gigabajt prostora za shranjevanje zadev. Vsakih nadaljnjih 20 GB stane slabih pet evrov na leto. Ko Google Docs združimo z Gmailom, organizatorjem Google Calendar, Google Videom ter orodjem za izdelavo spletnih strani Google Sites, dobimo Google Apps, paket za poslovne uporabnike s cenovno nalepko 35 EUR letno. Googlovi možje so se marca lani pohvalili, da Apps koristi 25 milijonov ljudi in da so podjetja z njim v povprečju za dve tretjini znižala stroške v smeri upravljanja z elektronsko pošto.
Zoho je za Googlovim repertoarjem drugi najbolj razširjen ponudnik pisarništva in poslovnih orodij na liniji. Trenutno se predstavlja s kar šestindvajsetimi aplikacijami, med njimi z Zoho Writerjem, ki ima več in boljše funkcije od Google Docs, čeprav je za odtenek preveč okrancljan. Zanimivo je, da je paket Zoho Business s poslovnimi orodji za podjetja z do desetimi zaposlenimi zastonj.



Google Docs zna brati Wordove, Excelove in PowerPointove dokumente, zato so s kompatibilnostjo le redko težave. Tudi v računalo lahko shranjujemo v filetih .doc, .rtf, .xls, .pdf in vrsti drugih.

Adobe poznamo predvsem po Photoshopu, Flashu in Acrobatu, ima pa tudi portal Acrobat.com, kjer najdemo pisarniški Buzzword in ostala uporabna orodja. Problem je, da lahko zastonj naredimo le pet dokumentov PDF, nakar stvar košta 12 evrov mesečno. Čeravno poleg dobimo robusten konferenčni program ConnectNow, je ponudba cenovno šibkejša od konkurentov.

Še nerodnejši je Microsoft s spletnim paketom Office Web Apps. Uporabniki lahko do inačice, ki je ozaljšana z oglasi, dostopajo prek Windows Live na *Office.live.com*, medtem ko morajo imeti poslovneži za uporabo nameščeno navadno inačico Offica. Web Apps niso tako zmogljiva orodja kot tista v prodajni, namizni inačici. Predvsem pa bode v oči, da njihov Word ne pozna sodelovalnega urejanja dokumentov. Čudnost je posledica dejstva, da se Microsoft noče ločiti od zajetne denarne pogače, ki jo prinaša prodaja 'odklopljene' verzije tega pisarniškega paketa, zato skuša prosto širitev oblaka zavirati. Tudi skorajšnji izid Offica 365, skupka Web Apps in dodatnih strežniških ter poslovnih orodij, ne kaže bistvenega preskoka v miselnosti.
Od bolj ozko namembnih programov velja omeniti izdelovalnik prezentacij SlideRocket, ki se lahko mirne duše postavi ob bok PowerPointu in ima za nameček prijaznejši vmesnik.

Packanje in video

Začuda Photoshop.com ni najbolj primerno mesto za nadebudne igračkarje s slikami in fotografijami. Nalinijska inačica Fotošopa je namreč skromna in povsem drugačna, saj se očitno tudi Adobe boji konkurence lastni namizniški pakungi. Nak, biser, ki ga priporočam, je Pixlr. Že na pogled je videti kot klon zaresnega Photoshopa s podobne sorte vmesnikom, na srečo pa ne razočara niti s funkcijami, saj pozna delo s sloji in premore zajeten spisek filtrov ter natančno popravljanje barv. Aplikacija je čisto zastonj, toda ne pozabite avtorjem donirati kakega ficka, ker so se orenk potrudili. Podoben program je FotoFlexer, ki je po zmogljivosti nekje vmes med prej omenjenima.



Pri Pixlru je kar težko verjeti, da se vsa obdelava fotke dogaja na spletu. Ima pa ta hip še to kaprico, da je treba slike shranjevati na domačo mašino.

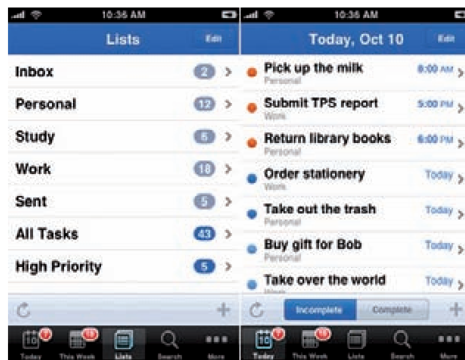
Tudi urejevalniki in rezalniki videa so se že raztepli po oblaku, usmeril pa bi vas na Jaycut. Ta hip ima najboljši sloves, čeravno niti slučajno ni edini.

Personalizirane strani

Zajetne zmožnosti obdelave podatkov, ki jih premore oblak in vselej neslišno tečejo v ozadju, se najbolje pokažejo na zbiralnikih spletnega šodra. Digg je bil le eden od začetnikov, danes jih je že vse polno. Reddit.com, Delicious.com in Stumbleupon.com vsi delujejo po podobnem kopitu: uporabniki pohvalijo video, v katerem Beyonce dobi steklenico v glavo, in že se reč razširi kot ogenj. Resnejši bodo veseli servisa Evri (nekdanji Twine), ki ima poleg zanimivosti prilepljene komentarje, na njem pa se ponavadi zbirajo tisti, ki jih zanimajo zahtevnejši članki.
Obstaja še druga vrsta zbirališč informacij: personalizirane domače strani. Na placih, kot so iGoogle, Netvibes.com in Pageflakes.com, si lahko z raznoraznimi vključki oblikujete stranko, na kateri bodo skoncentrirana najnovejša vsebina zabeležk (bookmarkov), od videov do člankov iz priljubljenih časopisov.

Osebni organizatorji

Koledarjev in organizatorjev je na spletu vse polno in svoje Calendarje imajo vsi, od Googla prek Yahooja do Microsofta. Ogibajte se le Applovega MobileMe Calendarja, ker je ne le plačljiv, dočim so ostali zastonj, marveč precej okoren. Za tiste, ki potrebujejo le opomnike, so tu simpatični Rememberthemilk, Todoist in Toodledo. Večina jih deluje z brskalniškim vključkom, ki besno utriplje. Če se ne odzovete, vam znajo tudi z e-pošto povedati, da se je raca v pečici zažgala. Če se vam to pripeti večkrat, pa še na Twitter napišejo, da ste malomarni. Najmočnejši so v povezavi z mobilnimi telefoni, za katere imajo posebej prilagojene vmesnike.



Z opomniškim programjem so ročne naprave že postale visokotehnološka inačica pildka za v trgovino. Le da vam papir v žepu ne brni z opozorili.

Hramba podatkov

Logični zaključek metanja podatkov na linijo je univerzalno skladišče, kamor lahko z ene od svojih mašin prenesemo datoteke, nakar do njih dostopamo od kjerkoli. Najnovejše storitve, kot so Dropbox, Box.net in Microsoftov SkyDrive omogočajo sinhronizacijo naših podatkov, tako da imamo v oblaku vselej posodobljene datoteke. Če ne drugega, si omislite vsaj to, je izjemno uporabno.

Nalinijski multimediji

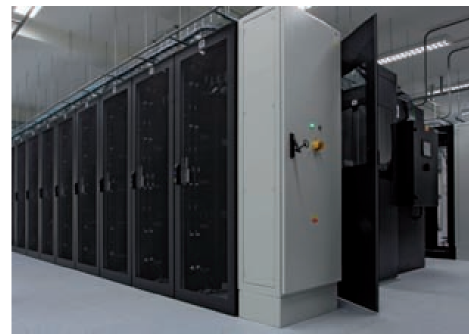
Gotovo ena najstarejših storitev, ki izvirajo iz strežniških farm, je odlaganje datotek na spletna mesta. Osnova so bila slikovna odlagališča, kot so Photobucket, Imageshack ter nenazadnje Shrani.si. Nadaljevalo se je z naprednejšimi galerijami, kot sta Flickr in Picasa Web Albums. YouTube imamo pod bookmarki danes že vsi, v ospredje pa se tudi zavoljo sklepanja pogodb z glasbenimi založniki vedno bolj prebijajo svirala muzike, med njimi Last.fm in Spotify. Gre za servise, na katerih lahko poslušamo, vendar ne prenesemo na disk že kar dosti popularne glasbe. Za nameček nam prek vključkov vodijo evidenco poslušanja glasbe recimo v Winampu ali na ipodu. Nakar pogruntamo, da smo večkrat rolali Taylor Swift kot Metallico. (NEEEEE -Sneti)



Layar je trenutno najbolj razvpito ime na področju polaganja navigacijskih informacij na okolico. Za Slovenijo dobre vsebine žal še ni na voljo.

Sive eminence

A omenjene aplikacije za dom niso glavno gonilo dirke v oblak, niti je niso začele. Zajetnejši dobički odpadejo na drugi vrsti ponudbe, platforme in infrastrukturo (PaaS, IaaS).
V prvem primeru podjetje nudi podlago – programsko okolje, v katerem lahko odjemalec ustvari lastne softverske rešitve, ki kasneje tečejo v najetem strežniškem oblaku. Tako denimo nastanejo razne spletne trgovine in množica vcepkov v spletnih straneh, kot so tisti za navigacijo. Verjetno najstarejše podjetje s takim modelom je Salesforce, ki platforme ponuja že skoraj desetletje. Danes mu največjo konkurenco delajo Google z App Enginom, Zoho s Creatorjem ter Microsoft z Windows Azure. Nekaj malega se tu najde tudi za domače uporabnike, denimo orodja za izdelavo spletnih strani, ki nadomeščajo tisto, kar so nekoč predstavljali servisi za gostovanje naših ognjišč na netu, kot je bil Geocities. Odpotujte na Google Sites, Moonfruit ali Webs. In, da, kot pri Geocities bo treba trpeti oglase – razen če pljunemo za naročnino.



Strežniške farme so v skokovitem širjenju, toda Intel in AMD v tem trenutku ne predvidevata krčenja proizvodnje namizniških procesorjev.

Infrakstruktura kot storitev pa pomeni natanko to. Ponujanje surove strojne opreme, na kateri lahko nato gonimo poljubne reči. Tu gre lahko tako za zakup fizičnih strežnikov kot (kar je optimalneje) za nakup virtualnih zmogljivosti. Pri slednjem dobimo zajamčeno določeno strojno moč, kje se ta fizično nahaja, pa ne vemo. Nesporni hegemon v tem pogledu je še vedno Amazon, ki poleg Salesforce.com velja za sprožilca preboja, ki smo mu priče zadnja leta. Podjetje, ki se je na prelomu tisočletja ukvarjalo predvsem z logistiko okrog svoje slovite spletne trgovine, je moralo po hudem zlomu spletnih podjetij marca leta 2000, ko je počil 'balon dot-com', dobro prevetriti svojo infrastrukturo. Pri tem pa je ugotovilo, da bi bilo moč odvečne kapacitete prodajati. Leta 2002 so splovili Amazon Web Services in ostalo je zgodovina. Skozi preteklo desetletje jim je sledila večina velikih informacijskih podjetij.
AWS tvorita predvsem dve storitvi: Amazon Elastic Compute Cloud ali EC2, skozi katero prodajajo procesorski čas, in Amazon Simple Storage Service ali S3, ki ponuja diskovni prostor. Za primer: najšibkejša enota EC2 je virtualni strežnik z 32-bitnim procesorjem, 1,7 GB pomnilnika in 160 GB diska, ki stane

slab cent na uro. Najmočnejša ima osem virtualnih jeder, 7 GB pomnilnika ter 1690 GB diskovja za pol evra na uro. Ta sredstva je moč najeti v poljubnih količinah in se glede na zahteve po urni postavki tudi spreminjajo, zato ostane neizkoriščene le malo energije. AWS ima danes okrog pol milijona različnih odjemalcev, med njimi velika podjetja, kot je IBM. Zanimivo je, da Google svojih okrog dvajset podatkovnih centrov še ne uporablja za ponujanje infrastrukture, marveč le za SaaS in PaaS.

Računalništvo iz pipe

Prenos dela v oblak ponuja tako velike prednosti, da se zanj danes odločajo celo podjetja z visoko občutljivim delovanjem, kot je ameriško Ministrstvo za obrambo. To je lani z IBMom podpisalo pogodbo o nastanitvi znatnega dela administrativnih kapacitet na njihove virtualne platforme. Ki, ironično, tečejo na Amazonovih strojih.

Kdorkoli bo hotel na trgu preživeti, bo moral stroške nižati tudi na ta način, ki je za nameček zaradi boljšega izkoristka energije prijaznejši naravi. Zato ni razloga, da bi 'oblake' še razumeli kot modno muho, marveč gre za temeljni premik v delovanju informacijske tehnologije. Kar ni presenetljivo, saj so strokovnjaki že v šestdesetih letih napovedovali, da bodo računalniške storitve nekoč podobne oskrbi z vodo in elektriko, le da bomo namesto tiste v umivalniku odprli 'informacijsko pipo.' Dejstvo, da se to dogaja šele sedaj, gre na račun zrelosti tehnologije, ki je prej enostavno nismo dosegli. To je boleče občutil Larry Ellison, ki je z Oraclom ves koncept programja kot storitev, do katerih bomo dostopali z malimi poceni napravami, zastavil že v drugi polovici devetdesetih! Tedaj je predstavil svoj network computer, ki pa je bil počasen kot polž, medtem ko so bile aplikacije zanj daleč od današnjih. Bil je polomija, a šele danes se kaže, da je pač dospel pred svojim časom.


Znanstvena fantastika se rada igra z idejo pametne hiše, katere možgani ždijo nekje na podstrešju. Očitno bo to v prihodnosti podstrešje oddaljenega podatkovnega centra.

Le nekaj manj blamaže je bilo z Microsoftovim prvim tabličnim poskusom: s tablet PCjem, ki ga je Bill Gates predstavil leta 2001. Tedanji stroji so bili počasni ter okornejši, saj si za drsanje po zaslonih potreboval pisalo, in o multidotikanju še ni bilo ne duha ne sluha. Kaj šele o programju, uporabnem izven poslovnih soban. Zdaj je drugače in nenadoma so se na križišču srečali širokopasovni internet, gigantske procesorske kapacitete strežnikov in miniaturizacija, zaslužna za kompaktne naprave, ki jih nosimo s sabo povsod.

Rezultat zna biti računalniška revolucija velikosti tiste, ko je PC na začetku osemdesetih izrinil mainframe. Tedaj se je izvajala digitalizacija, s katero smo z ničlami in enicami ponazorili svojo fizično realnost. Sedaj se utegne zgoditi obratno, ko bomo z aplikacijami, kot so tele za nadgrajeno resničnost (augmented reality), katere nam bo dostavljala množica gizmov, nazaj 'obdelovali' resnični svet. Med napravice, ki bodo to zmogle, pa ne štejem le mobilnikov in tabletk, marveč televizorje, oblačila in belo tehniko! Še malo, da bomo naokrog hodili z očali, ki nam bodo na leče projicirala zadnje tweete mimoidočih. Da o samodejnem nakupovanju hrane, ki ga bo opravljal naš hladilnik, ne govorim.

Temni oblaki

Seveda pa prihodnost ni le rožnata. S prenosom svojih podatkov v oblak neobhodno predajamo znaten delež svoje svobode in zasebnosti. “Kar je na mojem računalniku, je na mojem računalniku in nad tem imam nadzor,” rekši kamerad Quattro, ko sem ga pobezal, zakaj ne mara Pixlra. Njegovo mnenje deli veliko ljudi, ki jim ne diši, da bi bile potencialno kočljive stvari na nekem neznanem računalniku. En sam gnil administrator je lahko dovolj, da je v nevarnosti vsebina vsega podatkovnega centra. Saj še pomnimo Googlov blesavi spodrsljaj, ko je lani ob lansiranju sporočilnega orodja Buzz vsem pokazal kontakte uporabnikov na Gmailu? Bog pomagaj tistim, ki so imeli na njih ženo poleg ljubic. Kaj se nadalje zgodi, če na podjetje pritisnejo državni organi? Lani decembra je tako Amazon dal nogo Wikileaksu, katerega stran je imel v gosteh. In kaj storiti, če gre podjetje pod rušo? Denimo, da smo na OnLivu kupili kopico naslovov, nakar bi se možje čez nekaj let odločili, da se oni tega ne gredo več. Tožbe? Ali samo dolg nos?

Veliki odjemalci imajo tu dokajšnjo zaslombo z zavarovanji in kopico klavzul v pogodbah. Nas, navadne uporabnike, pa čaka še veliko boja za pravice, ki bodo neobhodno trčile s samovoljo gigantskih podjetij. Amazon je sprožil bes, ko je lani s kindlov na daljavo pobrisal nekaj knjig. Adobe je svojčas imel ideje, da naj bi bila vsebina, ki jo obdelujemo na Photoshop.comu, kar njihova. Da ne omenjam Facebookovih regulativ, po katerih lahko z našimi slikami počno, kar jih je volja. Večina uporabnikov tega sploh ne ve. Kot ne tega, da po prav teh slikah verjetno že plešejo programi za prepoznavo obraza in nas lepo predalčkajo v baze podatkov. Tisti bolj paranoične in antivladne sorte so že penasti okrog ust in odprtokodni guru Richard Stallman nad oblaki niti slučajno ni navdušen. Znalci bomo zaprmej tudi v takšni dobi imeli doma kotiček z varnostnimi kopijami in prostorom za podatke, ki ne bodo za na linijo.

A po drugi plati ne gre spregledati, da že ob pošiljanju e-pošte ter spletnih nakupih s kreditno kartico na medmrežje dajemo dragocene informacije, ki jih je moč prestreči. Vseeno pa to množično počnemo in sveta zaradi tega ni bilo konec. Dejstvo je, da so veliki podatkovni centri varnejši od domačih računalnikov, za katere prevladujoč delež uporabnikov sploh ne zna skrbeti. Dogajanje je primerljivo z letalskimi nesrečami: ko cepne dol frčoplan, je mrtvih mnogo, a celokupno jih v avtomobilskih karambolih nasanka veliko veliko več. Če bi danes komu rekel, da imaš raje domači vodnjak kot javni vodovod, ker je tisti v tuji lasti, bi te vsi čudno gledali. Tudi pipica do interneta bo z razvojem postajala vedno zanesljivejša, zato bo izpadov vse manj. In ko bodo, bo prišlo do izraza, če bo imela naprava poleg brezžične tudi 3G-povezavo. Ne, s prehodom v oblak ne bomo postali goli in bosi, bo pa še pomembneje kot danes biti ozaveščen o tem, kaj se okrog nas dogaja. Komičen je pripetljaj iz Anglije, ko so se roparji fotkali z ukradenim mobilnikom, ne vedoč, da se fotografije samodejno prenašajo v oblak. Ehehe.


Še ena od prednosti terminalov je ta, da na njih ne morejo teči klasični računalniški virusi. Boj proti tej nadlogi bo takenako stvar sistemskih varuhov.

Skratka: za nekatere reči je oblakovno računalništvo odlična ideja, spet druge tečejo bolje po starem. Zato bo do nadaljnjega najbolj ustrezen hibridni pristop: kar lahko brez tveganja in poceni postorimo v oblaku, naj gre tja, ostalo bo videl le naš domači disk.

Nezanesljiva napoved

Ljubitelje iger bi moralo denimo skrbeti, da ta hip še ni jasno, kako obiti ovire, ki OnLivu onemogočajo, da bi ponujal igranje na tekmovalni ravni. Še tako dobra povezava namreč ne odstrani latence z več sto milisekundami, kar to storitev napravi primerno kvečjemu za nedeljske uživače, medtem ko bodo bolj resni še vedno naročali najhudejše intele in geforce za lastno mašino. Kdo ve, nemara pa pride do tehnološkega preboja? Bitka za prihodnost se je namreč na polno razplamtela, saj opisana predvidevanja pomenijo bistvene premike v industriji. Vidimo že lahko na primer Microsoftov odpor do oblakovnih gibanj, medtem ko Google enako dobro ve, čemu razvija operacijski sistem Chrome OS: natanko za gnanje na opisanih napravicah! Kdorkoli bo v prihodnosti zmagovalec boja med velikimi informacijskimi podjetji, ne bo obvladoval le našega softvera, marveč ključne dejavnike okolja. Recimo blesave nadaljevanke na televiziji in kamere na ulici, saj bodo možgani elektronskih naprav čepeli v velikih procesorskih centrih. Lahko se tolažimo, da njih bo pa podjarmil Skynet, ampak ne vem, če si tega res želim.


Ne, Skynet se ne bo rodil iz vojaške mreže, marveč tedaj, ko bo civilnemu oblaku dovolj procesiranja glupih tvitov in bo sprožil deratizacijo.

POMAH Z NAJVIŠJE HIŠE

Takole se nad mesto pne 828-metrski Burj Khalifa. Pogled je proti puščavi, zato je drugih nebotičnikov malo. Tudi sicer Dubaj ni tako zgoščen, kot so daljnevzhodne prestolnice in Manhattan. Je razvlečeno, od oka 30 kilometrov dolgo in precej ozko mesto. Po novem čez vso dolžino vozi avtomatiziran nadzemski vlak.

LordFebo se pofočka še ob zadnji neosvojeni dubajski zapik, Burj Khalifa, najvišji človeški izdelek. Ker se povzpne le na dobro polovico turna, kjer ne dobi ne šiše, ne šavarme, arabske variante kebaba, je izkušnja grenka.

Prizadevanje po dotiku neba je staro kot človeštvo. Tam goraj se namreč skrivajo odgovori na vprašanja tozemskega in zagrobnega življenja, zato je bila višina od vekomaj izziv za arhitekte. Eden takih poskusov vrat do nebes je bil recimo bajeslovni Babilonski stolp, bolj verodostojni spomeniki staroveške nebotičniške gradnje pa so egipčanske piramide, ki so rabile hitrejšemu vnebovzetju rajnkih vladarjev. Rekorderka med njimi, Keopsova grobnica v Gizi, je visoka skoraj 140 metrov in je spričo tlorisne mogočnosti še vedno veličastna stavba brez primere. Titulo najvišjosti je Velika piramida držala skoraj štiri tisočletja, vse do srednjeveških katedral, pa še te so jo presegle le z nenormalno visokimi zvoniškimi konicami, ki so se povečini že davno podrle. Prvi posveten objekt na spisku je bil šele obelisk v Washingtonu (169 m), dočim se je leta 1889 na prestol nesporno zavihtel 300-metrski Eifflov stolp. Doba zaresnih nebotičnikov, torej visokih hiš, ne spomenikov, pa je nastopila v začetku dvajsetega stoletja, ko so uvedli železobeton in pozidali New York. Iz tistega časa je Empire State Building (381 m), še vedno ena najbolj prepoznavnih svetovnih stolpnic.

Odtlej so zgradili stotine turnov vseh sort. Rekord najvišjega objekta je do podrtja leta 1991 denimo pripadal 646-metrski varšavski anteni, ki so jo pokonci držale železne vrvi. Najvišja samostoječa struktura je bila do nedavnega CN Tower v Torontu (553 metrov), medtem ko so se med uporabnimi hišami za krono kregali čikaški Willis Tower, tajvanski Taipei 101 in šanghajski World Financial Center. Vsak je veličino tolmačil po svoje: prvi z anteno, drugi s streho, tretji z zadnjim nadstropjem. No, od lani ni več debate, kajti dubajski Burj Khalifa je v eni potezi podrl čisto vse višinske dosežke in vrh sveta po sedemsto letih vrnil v Jutrovo. Pa ne za pet ali za deset metrov. Kolosalna stolpnica meri kar 828 metrov, torej dobrega tristotaka več od vseh prej omenjenih.

Zaresen privid, drugič

Dubaj, ki se danes ponaša z največjim številom nebopraskajočih objektov, nima posebno pestre in slikovite zgodovine. Še pred pol stoletja je bil nepomembna ribiška in biserenabiralniška vasica, nakar je vsemu tistemu koncu Arabskega polotoka padla sekira v med, ko so tam leta 1966 odkrili nafto. To je spodbudilo osamosvojitev izpod britanske uprave in v prihodnjem desetletju so se okoliške plemenske skupnosti povezale v federacijo Združenih arabskih emiratov. Čeprav je pod deželo ogromen bazen črnega zlata, ga ima sam Dubaj relativno malo, kajti večina vrtin je v sosednjem emiratu Abu Dabiju. Vseeno pa je bila nafta dobra odskočna deska za vizionarske zamisli 'očeta Dubaja', pokojnega šejka Rašida, ki je uvedel prostocarinsko cono, s čimer je ustvaril glavno trgovsko vozlišče tistega dela sveta, in pričel s snubljenjem tujih investitorjev ter vabljenjem delavcev z vsega sveta.

Čeprav imajo ZAE parlament, je ureditev absolutistična. Predsednik države je vselej abudabijski šejk, medtem ko dubajskemu kolegu pripada vloga prvega ministra. Posamezni emirati imajo enak režim in so pravzaprav v lasti vladajoče dinastije. V primeru Dubaja je to familija Al Maktum, katere aktualni šef je šejk Mohamed. A kljub pogostim nekajmetrskim portretom



Največji dubajski podvigi niso na kopnem, marveč v morju. Pri prvi, tasrednji palmi Jumeirah so se izmojstrovali v sipanju morskega peska na kup, zato so zastavili še dve večji (leva je Jebel Ali in za silo gleda iz morja, desna pa Deira in od nje ni prav veliko), otočje The World (kao končano, kar se peskovja tiče) in Waterfront (Obrežje) na levi. Slednji, največji projekt, je na čakanju, saj ni ne denarja.

njegovega frisa ne gre za kult osebnosti nalik komunističnim časom. Čeprav je emir po definiciji diktator, ga državljani čislajo, saj je mesto v kratkem času razvil v svetovno metropolo brez dohodnine, brezposelnosti in kriminala. Prav on je bil pobudnik vseh markantnih projektov, kakršni so znameniti Burj Al Arab, umetni otoki in najvišja stolpnica na svetu.

Nesijajno ozadje

Toda pretirano poveličevanje Dubaja kot utopičnega, rajskega mesta je ipak lahkoverno. Resda njegova podoba deluje, kot da bi se nekdo z neomejenim proračunom (in omejenim okusom) igral SimCity ter nizal presežek za presežkom. A štorije, kako so nastala vsa sijajna pročelja, imenitni hoteli, snežna smučišča sredi puščave in elitna nakupovalna središča, so često precej manj bleščave. Kraj, v katerem se je pred nekaj leti baje v nebo pela kar četrtina svetovnih žerjavov, namreč ne da veliko na človekove pravice, še manj pa na tiste fizičnih delavcev. Veža najvišjega med najvišjimi slikovito prikaže mnogo rekordnih števil, recimo da je v stavbi betona za sto tisoč slonov in da ima fasada površino sedemnajstih nogometnih igrišč. Zamolči pa, da je objekt gradilo deset tisoč izkoriščanih zidarjev iz južnoazijskih dežel, ki so za 12-urne šihte dobili štiri evre na dan, pri čemer so bili nastanjeni v razmerah, ki spominjajo na zaporniška delavska taborišča.
Enako je na sosednjih gradbiščih, kjer skupaj vzeto tlako opravlja dvesto tisoč radnikov, ki jim delodajalci neredno plačujejo, za nameček pa jim še vzamejo potne liste. Sindikat in stavka nista opciji, saj je oboje z zakonom prepovedano. Očitno je usoda čefurskega proletariata enaka po celem svetu, a vseeno tako suženjsko ozadje pušča velik madež na hvalisavih rekordih največjosti, najdražjosti in najvišjosti.

Mala Indija

Od poldrugega milijona prebivalcev emirata je tapravih državljanov manj kot petina. Praktično vsa delovna sila so tujci. Zahodnjaki so možgani, torej inženirji, arhitekti in vodilni kader, medtem ko preostanek predstavljajo zvečine gastarbajtarji iz Pakistana, Indije in Bangladeša. V mestu ni med prodajalci in turističnimi delavci enega samega Arabca. Ti so zaposleni zgolj v javni upravi in z njimi imaš kot obiskovalec stik praktično le na letališču. Zato imaš na ulici večkrat občutek, da si v Karačiju ali Mombaju in ne v habalahabala deželi.
V šoping centrih je slika drugačna. Tam dvakrat žganih Pakijev ni, domorodcev pa vse polno. Praviloma se pripeljejo z največjimi terenci, moški so brez izjeme v snežno belih tunikah, tako imenovanih kandurah, in z rdečim prtom na glavi, ženske pa takenako vse po vrsti v črnih agajah, pri čemer jih ima mnogo še burko čez obraz. V islamskem centru te zvedavega turista razsvetlijo, da taka odetost ni diskriminatorna, saj se zanjo spričo praktičnosti odločijo babnice same. Zaradi ohlapnosti se jim ni treba pehati za popolnimi telesi, poleg tega pokrivalo obraz ščiti pred soncem in peščenimi viharji. Slednje je bržda res, če si puščavski beduin, v resnici pa je razlaga dokaj licemerska in drugačno postopanje bi punco stalo vsaj odprtega zgražanja, če ne kar kamenjanja.
Mohamedova beseda v Dubaju sicer ni črka zakona, je pa močna podlaga za kulturo in običaje. In muslimani jemljejo svojo vero precej bolj resno kot kristjani. No, vsaj malo utehe žene redno dobivajo od Louisa Vuittona in Manola Blahnika. Alah jim namreč nindžasti opravi navzlic ne preprečuje posedovanja dizajnerskih torbic in čižem za dva tisočaka. Obrobna zanimivost tega šopingiranja Arabcev je v tem, da si s svojim jezikom ne morejo nič pomagati in morajo obvezno uporabljati angleščino. Ta je seveda oficielni jezik, saj se nihče od prišlekov ne nauči arabščine.
Državljanstvo Dubaja oziroma ZAE je domala nemogoče pridobiti. Nekaj vloge ima religija, nekaj pa zaprtost družbe, ki ipak želi ohraniti jedro avtohtono. Celo ženske, ki se tja primožijo in prestopijo v islam, ne postanejo državljanke samodejno. V primeru ločitve pa taka žena itak nima nikakršnih pravic več.

Rešitelj Abu Dabi

Ne oziraje na vidno materialno bogastvo so zlati časi Dubaja za nekaj časa mimo. Mestno gospodarstvo je s smelimi večmilijardnimi projekti onkraj človeške domišljije svetlogledo, naivno, celo pohlepno računalo na neskončne množice petičnih prišlekov. Največjo od treh palm so na primer načrtovali za milijon prebivalcev. A šejki so hoteli preveč in prehitro. Milni me-


320-metrski hotel Burj Al Arab je s svojo razpoznavno jadrasto obliko simbol Dubaja. Gre za samooklicani edino 7-zvezdnično nastanitev na svetu, čeprav ne najdražjo. Nočitev za 170-kvadratno 'sobo' (familija z dvema otrokoma) košta le 1500 EUR. Zunanji obiskovalec ne more priti kar tako prodajat zijal, to je mogoče le z rezervacijo večerje ali malice. Po mojem se izkušnja splača, obvezno pa je treba uporabit sabalo na WCju. Glej uvodnjak v J144.


Šoping je sinonim za Dubaj (Do buy :)). Veličastnih trgovinskih središč je vse polno in vsako je v nečem samosvoje. Eno je v kulisah orienta, drugo v beneškem slogu, tretje ima največji akvarij na svetu, četrto orenk pokrito smučišče … Ponudba je vseobsegajoča in cene so nekaj nižje od evropskih, dasi to ni nikakršen brezDDVjski paradiž. Ljudje, ki jih med nakupovanjem srečaš, so raznorazni. Veliko je aziatov, najbolj pa izstopajo lokalci v narodnih nošah.


Ob preteklih obiskih je bilo gradbišč več kot danes in takrat si redno videval celotne konvoje enakih delavskih avtobusov, kako razvažajo tisoče enakih dvakrat žganih delavcev, Ko čuješ, da so lahko veseli, če dobijo 5 evrov na dan, se ti prav milo stori. Očitno se jim še vedno splača in tako omogočajo obstoj familije daleč proč.


Palma Jumeirah je pet krat pet kilometrov velik umeten otok, ki je zaradi obsega projekta pritegnil veliko pozornost javnosti. Zadnje čase pa prihaja vse več govoric, da naj bi se prehitro nasuti otok pogrezal 5 milimetrov na leto. Največja zanimivost na njem je hotel Atlantis. Je drag (250 evrov za sobo), a družinsko usmerjen, zato ima velikanski vodni park in delfinarij.

hurček bi slej ko prej počil tako ali tako, nakar je prišla kriza, ki je Dubaj spravila na rob bankrota in na dan razglašene insolventnosti mesta so se zatresle vse svetovne borze. Napihnjene cene nepremičnin so padle za tri četrtine. Kvadratni meter v Khalifi je bil sprva ovrednoten na 25.000 evrov, danes velja od oka 6000. Gradbišča, ki so prej delovala štiriindvajset ur na dan, so se ustavila. Prva palma je na pol prazna, pri čemer sta, kdo ve, komu na ljubo, v delu še dve. Famozno, preseratorsko umetno otočje The World sameva in po nekaterih poročilih celo tone nazaj v morje. Ambiciozni Dubailand, ki bo nekoč gromozanski skupek stadionov in zabaviščnih parkov, je zvečine še vedno ogromna zaplata puščave. Waterfront, še en velikanski kos novo pridobljene zemlje v morju, so v zadnjih letih že dvakrat skrčili in bo do nadaljnjega obstajal le v obliki lepe makete v avli investitorja. Enako črno prihodnost imata predlagana nebotičnika Al Burj in Dubai City Tower, prvi visok 1400 metrov, drugi pa kar poltretji kilometer! Tudi Hydropolis, prvi podvodni hotel, in vrtljiva montažna stolpnica Dynamic Tower sta potihem izginila z radarjev.

Kajpakda se zadeve še vedno gradijo in marsikaj bodo realizirali, le kasneje. Toda dejstvo je, da mestna blagajna ni le prazna, marveč ima krepko luknjo. Da upniki niso določenih objektov, vključno z najvišjim turnom, enostavno zarubili, je moral Dubaj skloniti glavo in zaprositi za pomoč Abu Dabi. Tamkajšnji šejk Khalifa, ki sedi na šestini svetovnih naftnih rezerv, je sosedom milostno odštel deset milijard dolarjev. Oziroma je kratkomalo odkupil del Dubaja, zaradi česar so dotlejšnji Burj Dubai čez noč 'v čast predsidenta' preimenovali v Burj Khalifa. S tem je abudabijski šejk dobil vsaj malo zadoščenja, kajti njegov emirat je kljub primatu v državi in dosti večji bogatiji ves čas v senci petelinastega Dubaja. Edina prepoznavnost nekam dolgočasnega Abu Dabija je otok Yas, koder je dirkališče formule ena Yas Marina.

Vzpon na stolp

Burj, kar po arabsko pomeni stolp, je impresiven aluminijasto-steklen objekt, katerega silhueta, ki se dviguje nemarno visoko nad vso okolico, je jasno vidna s kateregakoli konca razpotegnjenega mesta. Njegova stopničasta oblika ga naredi jako samosvojega, edinstven pa je takisto tloris, ki ga je navdihnil cvet puščavske rože. Uporabnih nadstropij ima 160, čemur sledi še 40 vzdrževalnih etaž. Večina prostora zasedajo stanovanja, le spodnji del je Armanijev hotel. Drugače je stolp zgolj košček 15 milijard evrov vrednega okoliša Downtown Dubai, kjer so še umetno jezero, naselje starinsko-arabskega videza, največji vodomet in največji štacunarij Dubai Mall. Napuh po Koranu očitno ni greh.

Seveda je stolpnica odprta tudi za turiste, a obisk kar malo razočara. Za ceno 20 evrov v predprodaji ali nategunskih 86 evrov na licu mesta te z ekspresnim dvigalom (ki je seveda nahitrejše na svetu – 64 kilometrov na uro) potegnejo samo do 124. nadstropja na nerekordnih 452 metrov, kjer je edina javna razgledna ploščad. Ta je, mimogrede, 22 metrov niže od podobnega razgleda z nebotičnika v Šanghaju. Ko nad seboj vidiš še 350 metrov objekta in veš, da je v 143. nadstropju privatni nočni klub in v 158. celo mala mošeja, se počutiš prikrajšanega!

Razgled prav tako ni vreden platna in palete. Dubaj ima zaradi vlažnosti zraka in peska slabo vidljivost, zato se do Irana onkraj Perzijskega zaliva nikoli ne vidi, dasi so to izpostavili ob postavitvi temeljnega kamna. Vse, kar uzreš, je povsem ravno peščeno mesto, ki zaradi arhitekturne raznolikosti novogradenj iz zraka zgleda orenk kičasto.

Nebotičniki prihodnosti

Veliko tičnikov neba je v delu po celem svetu, ampak nobeden od že grajenih ne bo ogrozil Khalife. Še najvišje bo prilezel 600-metrski hotel v arabski Meki, medtem ko bo njujorški naslednik dvojčkov, One World Trade Center, visok 'samo' 541 metrov, ljubljanska Kristalna palača pa 89. Recesija je vsem takim podvigom poštena postrigla peruti. A vseeno obstaja veliko zamisli in predlogov na raznih koncih sveta – v Buenos Airesu, Tokiu, Miamiju, Londonu, Kuvajtu ... Zato bo človek najbrž presegel mejo višinskega kilometra že v tem desetletju. Najverjetneje bo to uspelo Saudovi Arabiji, ki je pred nekaj meseci dala zeleno luč za 1600-metrski Mile-High Tower v rdečemorski Jeddi. Dubaj pa ima zaenkrat preveč težav z obstoječimi megalomanskimi gradbišči in ogromno zalogo neprodanih nežpremičnin, da bi resneje razmišljal o novem večmilijardnem presežku.



Sosednji Abu Dabi velja za najbogatejše mesto na svetu, saj naj bi vsak od 400.000 tapravih državljanov imel v povprečju 12 milijonov evrov. A po megalomanskosti je daleč za Dubajem. Zaenkrat je eden redkih turističnih pritegov Ferrari World, zabaviščni park na otoku Yas, ki pa je razen dveh vlakcev nekam zaspan.

Ampak ga je vredno obiskati že samo zaradi najhitrejšega rollercoasterja Torra Rossa. Mehanizem, podoben katapultu na letalonosilki, izstreli osem potnikov v 4,9 sekunde do 240 km/h. To je neopisljiv pospešek, ki ga smrtnik ne more doživeti nikjer drugod. Prva vrsta je kajpakda obvezna!



Izlet v Dubaj ni nikakršen bogatunski podvig. Iz bližnjih letališč je moč dol leteti za 370 evrov, vizum stane 85, spanje v predobrem hotelu je 45, najem avta za teden dni pa 130. Liter bencina košta 35 centov, slično poceni je tudi voda. Poleg zapravljanja in divljenja nad arhitekturo se da kopati pretežen del leta, obvezen pa je tudi res pester safari v puščavo.



Dubaj ni primeren za sprehajalni turizem in kofetkanje po terasah. Noge so premikalna opcija v malem starem delu Deira, ki pa je daleč od pestrih orientalskih krajev, polnih pisanih bazarjev in zanimivih trgovinic. Višek tovrstne ponudbe je skromna tržnica začimb, katere ponudba večinoma izvira iz Irana, iz katerega čez Perzijski zaliv neprestano vozijo bedne male tovornjače.



Kamelje dirke so poleg konjskih glavni državni šport in velik navdušenec nad obojim je tudi šejk Mohamed, ki so ga pred časom celo obtožili sodelovanja pri suženjskem novačenju dečkov za jezdece. Čeprav je kamela v tistem okolju visoko čislana žival (zato je ni na jedilniku) in se splača videti njihove farme, pa višek organizacije in privlačnosti tekme tehživali niso.

Sumo borci Quattro, StricBedanc in Case se po večtedenskem pregledu novejših televizijskih nanizank opotečejo vsak iz svojega brloga ter bralcem naznanijo, katerim je vredno darovati čas in dioptrijo.

Zgodbe po koščkih

O TV-serijah smo nazadnje obširneje pisali pred dvema letoma, zato se spodobi, da peresa in očesa zopet upremo v kar je odtlej prebavljivega obrodila mlajša veja sedme umetnosti. Hujših pretresov branža resda ni zabeležila. Največja kovačija nizik ostajajo Združene države, kjer se nadaljuje renesansa kabelskih ponudnikov, ki jo je s Sopranovimi prejšnjega tisočletja otvoril sloviti HBO. S kvalitetnimi originalnimi proizvodi se dandanes pohvalijo kablaši, kot so USA Network, TNT, FX in Comedy Central, v vzponu pa je nadebudni AMC. Ameriške nacionalke NBC, CBS in ABC se po neplodnem obdobju spet zbujajo. Razveseljivo pa je, da čedalje več serij, ki prijajo globalni publiki, prihaja iz Velike Britanije. Na teh straneh predstavljamo kar tri take.

Nizik kot lizik

Tudi tokrat smo se posvetili zlasti aktualnim nanizankam s tematiko, zanimivo širšemu Jokerjevemu občestvu. In znova smo bili marsikatero zaradi preštevilčnosti in drugačne tematike prisiljeni izpustiti! V preteklem članku je ta usoda doletela odlični drami Breaking Bad, kjer se na smrt bolni profesor kemije družini nakani zagotoviti prihodnost s kuho in dilanjem opojnih substanc, in Mad Men, ki z nesluteno verodostojnostjo slika ameriško stvarnost v New Yorku iz šestdesetih let. Na popularnosti pa v zadnjem času pridobivajo čezlužni fenomen Glee, ki je televizijski musical v malem; vsečna odvetniška drama The Good Wife; otožni Treme, postavljen v New Orleans po orkanu Katrina; komedija Modern Family, v kateri blesti Ed O'Neill, Al Bundy iz stare smešnice Družina za umret; napeti policijski drami Southland in The Chicago Code; ter proceduralni Castle, kjer detektivki na pomoč priskoči pisatelj kriminalnih romanov. Televizijski dogodek prejšnje sezone, vojna veleprodukcija Pacifik, ki je duhovno nadaljevanje vrhunske serije Band of Brothers, pa je nekoliko razočaral, saj po kakovosti slednje ni dosegel. Ampak, no, bralci farbovitega magazina pozornost vsekakor najprej posvetite v nadaljevanju predstavljenim umetnijam.
Konkretnejših odgovorov od naših TV-postaj na povpraševanje o tem, kdaj se bodo pri nas pojavile tod omenjene in druge še nepredvajane serije, do zaključka redakcije nismo bili deležni. Stanje se v naših koncih s porastom internetnih in kabelskih ponudnikov ter množenjem poslovenjenih kanalov v splošnem popravlja. Vendar ni dvoma, da bodo za ažurnost serijefilov do nadaljnjega še naprej skrbeli zlasti torrenti. Kupovanje v štacuni Itunes in zastonjsko gledanje prek sorodnih servisov pri nas odpade zaradi neumnih geografskih omejitev, kupovanje sezonskih povzetkov nadaljevank na dvdjih in blu-rayih pa pod Triglavom pač ni šega. Tradicija komunizma in to.
A kakorkoli serije že dobite, poprimite za daljince, s fotelja zbrcajte babico, ki vzdihuje ob turških telenovelah, in ... pejmo!

Boardwalk Empire

HBO, zgodovinska drama

Vzhodna obala Amerike v dvajsetih letih prejšnjega stoletja. Čas, ko so bili moški še deci, babnice pa v nezavidljivem socialnem položaju. Obdobje prohibicije, razvratnih beznic, kriminala in neotesanega nasilja. Na eni strani mizerija in pogum tistih, ki so v obljubljeno deželo prispeli v upanju na svetlejšo prihodnost, na drugi razkošje umazanih politikantov ter podjetnih mafijskih figur. Tu sta mlada nadebudneža Al Capone in Lucky Luciano, tu je Nucky Thompson,



Da se HBO z Boardwalkom ne heca, dokazuje visok proračun. Prvi sezoni so namenili 65 milijonov dolarjev, kar je za TV-serijo veličastna cifra.

skorumpirani zakladnik z ranjenim srcem in velikimi ambicijami, ki ga mojstrsko uprizarja nihče drug kot legendarni Steve Buscemi, dočim stran pravice zastopa neuravnovešeni prohibicijski agent Van Alden. Boardwalk Empire ima vsega v pravih odmerkih – spletkarjenje, detektivsko dogajanje, ščepec romantike in, kakopak, krvave obračune med nepridipravi različnih družin ter nacionalnosti. Jasno, saj je krivec za to, da se bo televizijski serijal v anale zapisal kot eden najdražjih in najbolj kvalitetnih zadnjih let, večni režiser Martin Scorsese. Legendarnež je v španoviji s pisateljem Terencom Winterjem (Sopranovi) in TV-hišo HBO zastavil to mafijsko obdobno dramo ('period drama'), ki po filmski vrednosti in igralskem kadru v ničemer ne zaostaja za odličnimi holivudskimi produkcijami. Prva sezona se je že odvrtela, druga bo na sporedu predvidoma jeseni. Ne zamudite.

Sherlock

BBC, detektivka

Slavnega detektiva smo doslej videli v nešteto upodobitvah, a tokrat se je BBC odločil za radikalen pristop. Novi Holmes se namreč potika po Londonu današnjega dne, manično škreblja sporočila SMS in se namesto s pipo ter kokainom zadeva z nikotinskimi obliži. Kljub modernizaciji pa nanizanka ostaja zvesta Doylovim knjižnim predlogam. Še več, umestitev v sodobni svet dodatno osvetli Sherlockove osebnost, ki je bila pred dobrim stoletjem ekscentrična, tole inačico pa bi mirno označili za sociopata, obsesivnega kompulzivneža ali tipičnega asocialnega geeka. Tudi zato sta tako pomembna protiutež v obliki dr. Watsona, veterana afganistanske vojne, in odnos med likoma. Watson je namreč v primerjavi s svojo viktorijansko različico dosti bolj aktiven, zlasti pa bolj proniclјiv. Kot tak ne deluje le v vlogi pripovedovalca zgodbe, ampak je važen komunikator med Holmesom, ki živi v lastnem vesolju, ter običajnimi smrtniki.



Pravijo, da najboljše zgodbe delujejo, čeprav zamenjaš njihov čas ali prostor. Za Sherlocka se ne bi mogli bolj strinjati.

V prvi sezoni, ki se je na BBC odvrtela oktobra, smo dobili tri dele po devetdeset minut, nove tri pa napovedujejo za jesen. Sherlocka je odkupila TV Slovenija in vse tri dele zavrtela februarja, žal pa ga je marsikdo spregledal, ker je bil na sporedu ob nedeljah ponoči. Res bi bila škoda, ko bi ta izvrstna produkcija šla mimo vas, zato ga le poiščite v alternativnih virih.

Haven

SciFi, nadnaravna misterija

Haven je zaspano mestece v ameriški zvezni državi Maine. Že ta stavek znalcu pove, da se tam gotovo dogaja nekaj nadnaravnega. Kako se ne bi, ko pa je za podlago rabila Kingova knjiga Colorado Kid. V glavni vlogi spremljamo agentko FBI Audrey Parker (Emily Rose – igrala je v Jerichu in posodila glas Ele-



Nadnaravna dogajanja v Havenu so dovolj dramatična. A vseeno se ne moreš znebiti občutka, da se serija ne jemlje čisto resno.

ni Fisher v Unchartedu), ki se odpravi v Haven na rutinsko nalogo, a se začno v mestu dogajati nadnaravne reči. S policajskim partnerjem Nathanom primer uspešno rešita, toda Audrey odkrije, da je mestece povezano z njeno materjo. Zato se odloči ostati, v lovu za svojo preteklostjo pa vsakič dobi novo porcijo supernaturalnega, plus morebiten ljubezenski interes v podobi lokalnega ribiča in tihotapca Duka Crockerja (Eric Balfour, znan iz Six Feet Under). Prvih trinajst delov se je odvrtelo čez poletje in bilo dovolj uspešnih, da so pogodbo podaljšali za novo sezono.

The Walking Dead

AMC, zombijska drama

Ah, ta opojni vonj po razpadajočem mesu! Zombiji so se iz špilov in filmov naposled preselili na televizijo. The Walking Dead, ki je osnovan na podlagi priljubljenega istoimenskega stripa, se začne približno tako, kot vsak drug umotvor z gnilkoti. Se pravi, z virusno kugo, ki v trohneče prikazni pretvori levji delež populacije. Šerif Rick Grimes, ki se nič hudega sluteč prebudi v zapuščeni bolnišnici, se po začetnem šoku poda na sled ženi in sinčku. Po številnih nezgodah ju najde v skupinici preživelih, a takrat se zombijska veselica šele dobro začne ... Komu lahko Rick zaupa in komu ne? In kako bo sebe ter svoje bližnje obvaroval pred čedalje bolj lačnimi in drznimi nemrtveci?



AMCjevci so Mrtve promovirali na najboljši možen način. Na ulice številnih svetovnih prestolnic so poslali gnuskote in ruljo na smrt prestrašili.

Serijo, za katero stoji slavni scenarist Frank Darabont (Zelena milja, Kaznilnica odrešitve), so pred predvajanjem oglaševali kot nekaj najboljšega po človeških možganih. V šestih epizodah otvorilne sezone vseh pričakovanj ni izpolnila, a izkazala se je za solidno preživetveno dramo, ki blesti predvsem tam, kjer je šlo z ozirom na tematiko pričakovati. Pri kopičenju napetosti, ki izvira iz neprestane zombijevske nevarnosti, pri množici krvavih in nagnusnih prizorov ter pri zadovoljujočih usmrtitvah. Mljask! Špric!! Nadaljevanje pričakujemo jeseni.

A GAME OF THRONES

Že vse tam od sage o Prstanu ni bilo ekranizacije, ki bi jo fantazijski navdušenci pričakovali tako penasto kot Igro prestolov. Kako bi je ne, ko pa jo kritiki, vključno z nami, domala enoglasno postavljajo daleč izven normativov, ki veljajo za ostale fantazijske povesti. Srednjeveški svet, ki ga plete pisatelj George R. R. Martin, ni prostor, v katerem bi coprnije prasketale levo in desno ... ni dežela, po kateri bi lomastili ultra junaški junaki in zlobno zlobne pošasti ... ter predvsem ni kraj, kjer bi bilo dobro vedno nagrajeno in zlo pravično kaznovano. Ne, v Westerosu domujejo ljudje z vrlinami in slabostmi, spletkami in prevarami. Ljudje, ki jedo, pijejo, serjejo, se vojskujejo in kavsajo. Tako skozi oči različnih oseb iz rodbin Stark, Lannister, Greyjoy, Baratheon in drugih spremljamo, kako igrajo najbolj nevarno igro, v kateri ni pravil, nagrada pa je Železni prestol – simbol vladavine nad sedmini kraljestvi, ki sestavljajo celino. A medtem zadnja člana hiše Targaryen, ki je nekoč vladala Westerosu, pregnana na sosednji celini obupano iščeta zaveznike, ki bi jima pomagali povrniti prestol. Čeprav gre za čisto fantazijsko povest, ima bralec občutek, da bere zgodovinski roman, ki se ne dogaja na Zemlji – kar potrjujejo letni časi, ki trajajo po več let. (In Martinova preteklost kot ZF-pisca. In bogato pobiranje iz preteklosti Anglije.) Zdaj pa 'prihaja Zima', kot nas opozarja moto vsem tako ljube in tako tragične rodbine Stark.



Prav ta svojevrstnost je verjetno spodbudila direktorje na HBOju, da so med deset projektov, ki bi se jih nemara splačalo posneti, uvrstili Igro prestolov. Leta 2007 so odkupili pravice in naročili izdelavo pilotskega scenarija, za kar sta poprijela scenarist Wolverina David Benioff in D. B. Weiss, ki je obenem izvršni producent nadaljevanke. Že vest o odkupu je med ljubitelji knjige sprožila burne odzive, dočim sta scenarista ves čas umirjala strasti, rekoč, da vse skupaj še ne pomeni ničesar in da lahko HBO projekt hitro da na hladno, če se jim ne bo zdel dovolj dober. Pa so se reči zasukale drugače. Scenarij, baje zelo zvest knjižni predlogi, je bil sprejet praktično brez zadržkov in serijo so uradno potrdili, dočim ima roko v vsem skupaj tudi pisatelj sam.

Enako evforijo je sprožila igralska zasedba, v kateri najdemo prave težkokategornike: to so denimo Sean Bean (Ned Stark), Lena Headey (Cersei Lannister), Peter Dinklage (Tyrion), Mark Addy (kralj Robert), Jason Momoa (Khal Drogo) in Nikolaj Coster-Waldau (Jamie Lannister). Ob njih pa dela gnečo kopica mladih talentov.

Kljub temu, da je HBO znan po širokopoteznih projektih, si tako velikega zalogaja niso privoščili vse od Rima, pa še takrat v koprodukciji. Da so prepričani v uspeh posnetega, priča dejstvo, da se pilotska epizoda tokrat ni misteriozno pojavila na torentih, kar se pri njihovih novih serijah nekaj mesecev pred premiero dogaja precej redno. Ne, tokrat moramo čakati do 17. aprila, ko bodo premierno prikazali prvi del. Z nekajdnevnim zamikom tudi na slovenskem HBO.

Criminal Minds: Suspect Behaviour

CBS, policijska drama

Po šestih sezonah Zločinskega uma smo dočakali prvi odvrtek te serije. Za razliko od vedno urejenih fantov in deklet iz Quantica se v Sumljivem obnašanju srečamo z dosti bolj kavbojsko ekipo: so namreč pripadniki Rdeče celice, ene od majhnih posebnih enot FBI za hiter odziv na kriminalna dejanja. Temu primeren je njihov način delovanja. Malo papirologije, več akcije – manj črnih suknjičev, več usnjenih jaken. V ekipi sta med drugim bivši pripadnik britanskih specialcev in model, ki je prebil šest let v zaporu. Kot čisti antipod Aaronu Hotchnerju iz izvirne serije pa je tu Sam Cooper, mož, ki bolj zaupa instinktu kot proceduri in ga zelo dobro upodablja Forest Whitaker.



Forest Whitaker nam je bolj znan kot filmski igralec, vendar redno nastopa v nadaljevankah. Med drugim v Urgenci, The Shield in Twilight Zone.

S Suspect Behaviour se CBS še bolj oddaljuje od klasične proceduralne drame, predvsem kar se tiče brisanja razlik med dobrimi in slabimi fanti. Kaj hitro se namreč zalotiš, da z zločincem tedna pravzaprav sočustvuješ. Ne odobravaš njegovih dejanj, jih pa razumeš. Kar je velik korak za mrežo, ki nam je dala CSI, pripadnico ravno nasprotne note – 'pravičnega' kaznovanja vsakega zločina. Zaenkrat so zunaj trije deli, ki kažejo na fino nekonvencioalno policajsko serijo, zato upamo, da bodo izdelek razvijali naprej.

Come Fly With Me

BBC, komični kvazimentarec

Po nekajletnem premoru sta se vrnila Matt Lucas in David Walliams, britanski dvojec, ki je zakuhal eno najbolj provokativnih skeč komedij zadnjega desetletja, Little Britain. Dogajanje je osredotočeno na vrvež nagnetenega letališča, kjer se prepletajo poti zaposlenih in potnikov, ki jih brez izjeme odigrata Matt in David. V primerjavi z drugo in tretjo sezono Male Britanije, kjer sta se avtorja zatekala k nagravžarijam, kot so bruhajoče in ščijoče mamke, takih ogabnosti tu ne boste našli. Komika temelji na likih, ki so karikirani do skrajnih meja, a v svetu njunega letališča delujejo verjetno. Arabski lastnik nizkocenovnega prevoznika, ki zaračunava za rešilne jopiče ... polpismeni prodajalec pomfrija, ki si želi postati pilot ... nacionalistični kontrolor potnih listov ... temnopolta prodajalka kave, ki vedno najde izgovor, da predčasno zapre svoj štant ... Plejada bizark tvori huronsko zabaven mozaik. Kot je Britancem v navadi, je v prvi sezoni, ki se je ravno iztekla, le šest delov, že letos pa naj bi dočakali drugo.



Če bi se znašli na letališču kameleonskih Lucasa in Walliamsa (na sliki sta namreč le dva igralca), bi se vam še milo storilo po brniškem Jožetu Pučniku.

Justified

FX, kriminalska drama

Raylan Givens je policaj posebne sorte. Po spornem uboju nepridiprava na Floridi ga vodilni pošljejo na službovanje v sončni Kentucky, v rodno mestece Harlan. Tam se s kavbojskim klobukom, usnjenimi škornji in načinom delovanja, po katerem bolj kot na modernega predstavnika ameriških zveznih maršalov spomni na šerifa iz vesternov, počuti kot doma. Morda še preveč, saj se po spletu kriminalnih okoliščin hočeš nočeš spet snide s starimi znanci, zaradi katerih je moral rojstni kraj svojčas zapustiti. Preglavice mu povzroča senzualna bivša žena Winona, zlasti pa mladostniški pajdaš Boyd Crowder (odlični Walton Goggins – Shane iz priznane policijske serije The Shield), čigar družina v dlaneh drži niti vseh umazanih poslov, ki se godijo v zaprašenem okrožju. Ogled nizike je nujen za vse, ki so vam pri srcu junaki, ki pod nežnim glasom, pesniškim pogledom, hitrimi prsti in malce samosvojim tolmačenjem zakonov skrivajo presenetljivo veliko globine. Pistolerskih obračunov nadaljevanki ne manjka, a še več ima obrtniško skovanih dialogov, pristnega južnjaškega vzdušja in prepričljive igre Timothyja Olyphanta (v Deadwoodu je bil šerif Seth Bullock), kateremu so tovrstne vloge očitno pisane na kožo. V teku je druga sezona, tretja bržkone ne bo izostala.



Kavbojski Givens je magnet za problematične ženske. Bivšo soprogo igra Natalie Zea, ljubezenski interes pa Joelle Carter. Obe sta vredni greha.

The Cape

NBC, herojska drama

Potem ko so pri NBC ukinili Heroje, so kar nekaj časa iskali nadaljevanko, ki bi zapolnila njihovo mesto. Upali so, da bo štafetno palico prevzel The Cape. V naslovni vlogi je bivši policaj Vince Faraday, ki ne postane superjunak po svoji volji, ampak da bi se maščeval superzlobnežu. Vince najde zatočišče v cirkusu, ki ga sestavljajo sami kriminalci, navdih za preobleko pa si poišče v stripih, ki jih je bral sinu. Tudi zato, ker je ogrinjalo, ki mu ga podari cirkuški direktor, prav posebno. Na poti do maščevanja mu pomaga misteriozna Orwell (Summer Glau iz Kronik Sare Connor), glavni antagonist Chess je James Frain (znan iz Tudorjev in True Blood), enega od pomembnejših negativcev pa odigra Vinnie Jones. Kljub temu, da je nanizanka spočetka zbudila mnogo zanimanja, ji je gledanost nato strmo padla, zato bo v prvi sezoni samo deset delov, ne trinajst, in vprašanje je, če ne bo romala v prerani grob. No, glede na to, da je definitivno boljša od zadnjih dveh sezon Herojev, se jo vseeno splača ogledati.



Ogrinjalo bi najpreprosteje opisali kot revnega Batmana. Utegneta pa ga pokopati veliko svetobolja in kanec premalo akcije.

Pillars of Earth

Movie Central, zgodovinska drama

Kdo bi si mislil, da se pripeti toliko intrig in nezgod, ko skuša revni arhitekt postaviti prvo angleško gotsko katedralo. Zgodba se odvija sredi 12. stoletja, v obdobju anarhije, in spremlja več likov. Osrednji je zidar Tom (Rufus Sewel, Ademar iz A Knight's Tale), ki v izmišljenem mestu Kingsbridge išče novo življenje, potem ko je izgubil ženo. Lokalni opat hoče v mestu zgraditi katedralo in delo se zdi kot naročeno za Toma. A spletke lokalnih veljakov, ki se povzpnejo do vojne za britansko krono, načrtu niso naklonjene. Da bo svetišče postavljeno, bodo minila še leta ...



Še mesec je do Igre prestolov. Pillars of Earth je lahko dobra srednjeveška predigra, ki vas bo spravila v primerno razpoloženje.

Čeprav je zidanje katedrale rdeča nit zgodbe, se Pillars of Earth dosti bolj ukvarja s podobo Anglije v burnem časovnem obdobju in z bojem aristokracije za oblast, ki prizadene male ljudi. Nekakšna Igra prestolov v malem, torej, in kot taka priporočljiv ogled kot ogrevanje pred tistim, kar nam bo spomladi serviral HBO. Sploh, če ste vsaj malo zgodovinskega frika.

Misfits

E4, herojska drama

Če se vam toži po Herojih in vas The Cape ne prepriča, si na vsak način oglejte obe šest- oziroma sedemdelni sezoni te britanske superjunaške drame. A bodite pripravljeni na vse in še več. Prostaštvo, golido pristnega straniščnega humorja, zbadljive in vselej za-

bavne govorne izmenjave ter potegavske dogodivščine z neobičajnimi negativci. Misfits se pač pustijo jemati resno le do neke meje, za kar gredo zasluge avtorju Howardu Overmanu, ki s sodelavci kljub ne najvišjemu proračunu skrbi za stalen tok svežine. Drugačni so že štirje odpadniški osrednji 'heroji', ki po toliko iznenadni kolikor sumljivi nevihti dobijo bolj ali manj uporabne nadnaravne talente. Temnopolti športnik Curtis je sposoben previjanja časa in vplivanja (ali pač?) na pretekle in prihodnje dogodke, čefurska Kelly zmore brati misli, introverzni čudak Simon se bavi z nevidnostjo, obešenjaški in rahlo idiotski, a nenormalno nalezljivi Nathan pa ... No, boste videli.



Herojska četverica veliko časa preživi v oranžnih kombinezonih in osrednji lokaciji. Zaradi preteklih grehov služijo kazen v poboljševalnici.

ODPOVEDANKE

Marsikatera nova serija se zavoljo slabe gledanosti že po peščici odvrtenih epizod znajde na seznamu za odstrel. Dosti si jih to zasluži, na odlagališče pa romajo tudi nadaljevanke, ki so po svoje obetale. Med novejšimi pomnimo ...

Flash Forward
Kako živeti, če veš, kaj se bo zgodilo čez pol leta? S tem vprašanjem so se ukvarjali v tej ZF-policajščini, ki pa je postala žrtev lastnega koncepta. Reč so tako zapletli, da je gledanost strmoglavila in po prvi sezoni jo je ABC ukinil. Lahko smo jo gledali na TV3 in marsikomu je bila vseeno všeč.

Caprica
Po uspehu Galactice je SciFi hitro napovedal serijo, ki naj bi prikazala dogajanje na domačem planetu izgubljene flote in odgovorila, kako so napravili Cylone. Nič vesolja, a veliko spletk in žajfastega dogajanja je serijo kljub pozitivnim kritikam ubilo že po osemnajstih epizodah.

Trauma
Nikakor nam ni jasno, kako je preuranjeni konec doživela Trauma, saj je šlo za eno bolj svežih medicinskih nanizank, ki je namesto na zdravnike stavila na reševalce ter najbolj bizarne nezgode, kar so jih mogli spočeti scenaristi. Očitno NBC ni vedel, kaj početi s serijo, saj so jo preklicevali in obnavljali po tekočem traku. Tudi Travmo ravnokar vrtijo na TV3.

Rubicon
Pri AMCju so se z nadaljevanko, v kateri informacijski analitik naleti na zaroto državnih razsežnosti in se čez noč znajde v skrajno neugodnem položaju, klavrno opekli. Scenaristi so v prvi polovici sezone tavali v temi in ko so stikalo naposled našli proti koncu le-te, je bilo že prepozno. Škoda.

RANGO

Rango je ena najbolj čudaških animirank, kar jih je kdaj zlezlo na platna. Kjer vse ostalo rine v puhasto luštkanost, je ta puščavska kolobocija oda nelepemu. In to ne grdkanosti na prisrčen način, ampak taki pravi, naturalistični. Da kar vonjaš smrad zlepljene dlake, zasušenega blata in švica, ki se trklja po bradavičasti koži. Tako hudo je, da toliko vnetih dlesni na kupu ne vidiš, celo če parodontolog.

V tak svet cepne Rango, ki je v prvi vrsti sicer kameleon, drugače pa igralec in izmišljevalec zgodb vseh sort. Dokler je s svojo pobezljano domišljijo na varnem v terariju in zlorablja barbiko brez glave, ni težave. A ko ga lastniki vzamejo na potovanje, kjer se nesrečno izgubi, se znajde v pravem vesternu. Puščava Mojave v divjini ameriškega zahoda skriva marsikaj. Na prvi pogled se zdi planjava kaktusov in ujed vse prej kot kraj za sanjavega zelenca, vendar se Rango ne da. Gobčnost ga pripelje tako daleč, da prejme šerifovsko zvezdo zaprašega mesta, ki mu grozi pogibel zaradi pomanjkanja vode.

Režiser Gore Verbinski, ki posnel prve tri Pirate, se je izrisanke lotil za predah. V kameleonovo gofljo je zapakiral primerno prismuknjenega Johnnyja Deppa. Dodatna vez s Karibi je Bill Nighy, ki je po Davyju Jonesu znova negativec. Njegova klopotača Jake ima na koncu repa pokalico in seje presenetljiv srh. Poslušljiva je tudi slovenska sinhronizacija, sploh ob obilici gorjanskih fraz. Rango je tu Andrej Vozlič, njegova plazilska ljubezen Jota pa Vesna Slapar.



Johnny Depp je Rangu dal veliko več kot le glas. Za vlogo je našel svojega notranjega kuščarja in se spomnil psihedeličnosti Strahu in groze v Las Vegasu.

S tehničnega vidika Verbinski ni bil malenkosten in je k sodelovanju povabil težkokategorne tipe pri Industrial Light and Magic. Tudi za slednje je bila to prva izkušnja s celovečerno animacijo in namenili so ji neobičajno ostrino. Najsi gledaš stilizirano faco Clinta Eastwooda ali povešen smrček, ki spominja na vnet prepucij, je vse tako pristno, da je že kar neprijetno. Dosežek je toliko bolj impresiven, ker nas za spremembo ne posiljujejo s tretjo dimenzijo. K popolnemu prenosu na Divji zahod pripomore zanosna glasba, nenavadno kadriranje in Tarantinovska neresnost ob številnih krutostih. Zaljubljenci v kavbojke in razgledani filmofili bodo v izrisanki našli marsikaj zase.

A hkrati je res, da se bo povprečen gledalec ob tako razuzdanem izdelku precej praskal po glavi. Da bo nekaj kolesc manjkalo, je jasno že na začetku, ko se kameleon zaplete v filozofski pogovor s povoženim pasavcem. Kasneje postane spirala le še bolj divja, ozadna zgodba pa raztrgana in pogosto prestopi meje absurda. In če tipične animiranke cikajo na otroke ter naprašijo ravno dovolj paprike, da so hkrati zanimive odraslim, je tu obratno. Rango je daleč od svoje nalepke družinske pustolovščine, saj je v prvi vrsti izdelek za nenavaden, dorasel okus. ***Navi***

Rango že vabi na seanso nesinhronega vrtenja oči.

RED RIDING HOOD

Ljudska pripovedka o Rdeči kapici je zgodba o odraščanju s pridihom sprevrženosti, in natanko to so hoteli prenesti v tole novodobno filmsko inačico. Ki pa je kljub težkokategornim imenom v ozadju (producent Leonardo DiCaprio, scenarist David Leslie Johnson) strašen spodlet, ki ne ve, kaj bi bil: družbeni komentar, ljubezenska zgodba, grozljivka ali vsaj približno smiseln. Zato ni zares nič od tega, marveč uro in pol dolgčasa tipa 'za pogledat, ker ni na sporedu nič drugca'.

V tejle verziji je Rdeča kapica privlačna mladenka Valerie, ki prebiva v samotni zimski vasici. Da je ta pravljična, vemo, ker kljub snegu in zaledenelosti ženske hodijo okoli v tankih životcih, moški pa z razpetimi srajcami. In ker ljudi nadleguje volkodlak, ki je še posebej tečen za časa rdeče lune. Ker mu vaščani niso kos, vleti oče Salomon, inkvizitor s temačno preteklostjo (Gary Oldman), ki se kmalu izkaže za večjo nevarnost od zverine. Le-ta je podnevi človek kot vsi drugi, zato se po vasi kmalu razširi sumničavost do sočloveka, kar Salomon pridoma izkorišča za udejanjenje gestapovskih metod iskanja volkodlaka.



Komaj čakam, da se spomnijo predelati Sneguljčico. To bo hud pornjak grupak with midgets.

Če bi film s podtonom iskanja notranjega sovražnika in uničevanja demokracije na ta rovaš nadaljeval, bi nekako šlo. Toda šefi studia najbrž niso bili za to, ker je treba jesti in kupovati ferrarije, zaradi česar se Red Riding Hood na dveh tretjinah odloči, da je metaforike dovolj. Kar ostane, je komajda prebavljiva in zdržljiva mineštra slabega hororja s smešnim CG-volkodlakom ... amaterske igre, v kateri je klasično naspidirani Oldman čisti presežek ... in ogabno pocukrane ljubezenske zgodbičice, glede katere ti je vse jasno, ko izveš, da je režiserka Catherine Hardwicke prej poskrbela za Twilight. Našo prsato bjondo oblegata črnolasi in svetlolasi postavnež, ki nastopata slabše kot mačoti v mehiških žajfnicah, situacije postanejo debilne celo, če imaš IQ 23, navezava na pravljico je drobnjakarska in srhljivo posiljena, medtem ko zgodba sčasoma ne ve več, kaj bi sama s sabo, zato tiho umre v kotu. Podobno se zgodi z nami v temi kinodvorane, razen če smo stari trinajst let. Glej glej, film ima natanko tako starostno omejitev. Ziher čisto po naključju. ***Sneti***

Kapucinka se gre zoofilijo po kinih od 10. marca.

SUCKER PUNCH

Moram priznati, da se po obisku kinodvorane že dolgo nisem počutil tako shizofreno. Kot da bi režiserju Zacku Snyderju uspelo kanček norosti s srebrnega platna preliti v gledalca samega. Kajti Sucker Punch je nor film – skregan z vsem, kar označujemo za običajno človeško mentalno stanje.

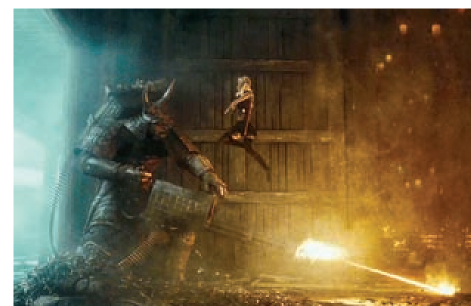
Že res, da se itak dogaja v norišnici, kjer pristane protagonistka Baby Doll (Emily Browning, ena od smrkljic iz Lemony Snicketa), potem ko namesto svojega očima ustreli mlajšo sestrico. A praktično od trenutka, ko prestopi vrata institucije, se deklina skrije v svoj virtualni svet, popačeno različico dejanskosti, in začne kovati načrt, kako bo pobegnila iz te zdravniške ječe. Časa ima le pet dni, preden dospe gospod zdravnik, ki ji bo napravil lobotomijo. Ne da bi bilo to potrebno, a zlobni očim, ki se hoče dokopati do njene dediščine, podkupi šefa bolnišnice, da ponaredi par podpisov. Toda v Baby Doll dozori načrt, kako zbežati pred neogibnostjo. V njeni navidezni resničnosti se namreč prikaže modrec (Scott Glenn, ki se tako trudi biti podoben Spocku, da je Nimoy vlogo očitno zavrnil) in ji pove za štiri stvari, ki ji bodo pobeg omogočile. Pot od njih pa ni ravno enostavna, zato blontna punčka v svojo spletko pritegne sotrpinke.

Nekako dojameš, da ne gledaš dejanskega dogajanja v norišnici, ki bi bilo precej dolgočasna kopija Leta nad kukavičjim gnezdom, ampak projekcijo, ki je nastala v omračenem umu glavne igralke. V njej se direktor bolnišnice spremeni v mafijskega vodjo striptiz bara, pacientke postanejo plesalke in ostali zaposleni bogate stranke. A težava nastane, ko začne Baby Doll halucinirati, da halucinira – torej stopi še en korak naprej od Alice v čudežni deželi. Ko pleše, se namreč vsakič preseli v nov fantazijski svet, kjer oborožena s pištolo in katano tamani fantastične spake ob pomoči preostale četvorke.

Ravno ta del je tisti, ki ti odpihne pamet iz možganov. Babe so oborožene kot moderni komandosi in oblečene kot japonske šolarke, spopadejo pa se s steampunkovskimi vojaki iz prve svetovne vojne, orki in zmajem, za konec pa jih pričakajo visokotehnološki roboti. Do katerih se pripeljejo s helikopterjem huey, ki ga je proslavila vietnamska vojna. Zack se v scenariju požvižga na vse anahronizme – ne pozabimo, film naj bi se dogajal nekje v petdesetih letih preteklega stoletja, ko o Vietnamu in steampunku ni bilo ne duha ne sluha, znanstvena fantastika pa je sodila med šund – in vrže na kup vse, na kar naj bi tripal povprečen geekovski mladec. To začini z epskimi fajti proti mnogo večjim sovragom, ki jih Baby odpravi z limit breaki, kot da je ravnokar priplesala iz Final Fantasyja.

Kar je hkrati osrednja težava filma. Običajnemu človeku bo deloval kot popolnoma zmedena, mentalno prizadeta režiserjeva masturbacija, ki namesto orgazma ob (depresivnem) koncu ponudi le občutek krivde. Po drugi pa gre za izjemno otakujsko tehnološko pornografijo, v kateri pravi obsedenec pozabi, da ni niti niplna, kaj šele češplje. Lahko me je sram, da mi je bil film na nekem nivoju všeč. Ker sem tripal na prizore punčke v mornarski oblekici, ki v počasnem posnetku s katano seka robote na dva kosa. Zato se ne sprašujem, kaj je narobe s filmom, marveč, kaj je narobe z mano. ***Quattro***

Deklicam se bo skockalo 24. marca.



Demonski samuraj samuraj z rotacijskim mitraljezom je samo začetek norosti Sucker Puncha.

Legenda Endorfun

V Jokerju 32 je najti veliko legendarnosti. Prva, tista z veliko začetnico, se kliče Endorfun. Ta špil se že res ni vpisal v anale, ni dobil niti enega posnemovalca in njegovi avtorji so ostali brez službe, še preden je sploh izšel. A četudi v splošnem igričarstvu ne pomeni nič, gre za Jokerjevo legendo, saj je dobil daleč najvišjo oceno v Burkeževi zgodovini: okroglih 104. LordFebo se te nore Quattrovega poteze prav dobro spomni, izvira pa iz prismuknjenosti špila, ki je naredil vsakega igralca za nekaj časa čezlesnega. Temu primeren je bil tudi uvod v opis, ki je dal misliti, da je avtor degustiral celoten meni Ejev. Ali pa so k temu pripomogla prelivajoča se psihadelična ozadja in nenavadna muzika s sublimiranimi sporočili. (Za splošno izobrazbo: najvišja Jokerjeva ocena brez mamil je 95, dobili pa so jo Doom, Donkey Kong Country, Super Street Fighter 2 Turbo in Sam & Max v CD-izdaji.)

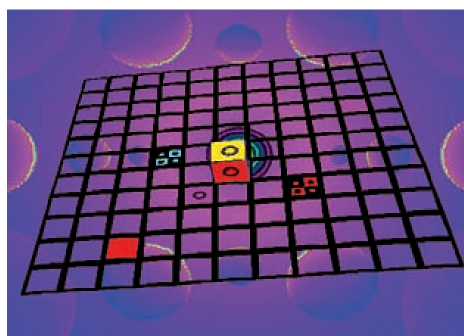


V Jokerju 32 je najti veliko legendarnosti. Prva, tista z veliko začetnico, se kliče Endorfun. Ta špil se resda ni vpisal v anale, dobil ni niti enega posnemovalca in njegovi avtorji so ostali brez službe, še preden je sploh izšel. A četudi v splošnem igričarstvu ne pomeni nič, gre za Jokerjevo legendo, saj je dobil daleč najvišjo oceno v Burkeževi zgodovini: okroglih 104. LordFebo se te nore Quattrove poteze prav dobro spomni, izvira pa iz prismuknjenosti špila, ki je naredil vsakega igralca za nekaj časa čezlesnega. Temu primeren je bil uvod v opis, ki je dal misliti, da je avtor degustiral celoten meni Ejev. Ali pa so k temu pripomogla prelivajoča se psihadelična ozadja in nenavadna muzika s sublimiranimi sporočili. (Za splošno izobrazbo: najvišja Jokerjeva ocena brez mamil je 95, dobili pa so jo Doom, Donkey Kong Country, Super Street Fighter 2 Turbo in Sam & Max v CD-izdaji.)

Druga, bolj daljnosežna legenda je bil nedvomno četrti del vesoljske odiseje Wing Commander s podnaslovom The Price of Freedom (ocena 86). šlo je za 6-ploščkovni spektakel, v katerem so odlično zastavljene vsemirske boje neprestano dopolnjevali profesionalno posneti filmčki. čeprav je bil za današnje pojme video skrajno betežen, bi si želeli še kake tovrstne igre, saj ne pomnim, kdaj smo nazadnje videli dober posnet material.



Mlajšemu rodu je tale prizor neznan, in škoda, kajti v Bad Moju (87) si postal čisto pravi ščurek. ki je gomazel po smrdljivih lokacijah ter skušal preživeti. Vodili smo ga arkadno, toda občutek je bil avanturističen. Mimo pajka si recimo prišel tako, da si z zaletavanjem obrnil čik proti njemu, sejal pa si tudi kolero. Saj ne.



Fora Endorfuna, ki se je tedaj hvalisal, da bo novi Tetris, je kotaljenje kocke po mreži tako, da se vzorec oziroma barva ploskve lika sklada z kvadratkom na podlagi. Pri tem nam igra podzavestno pošilja blagodejna sporočila. Vse skupaj je bil bolj eksperiment

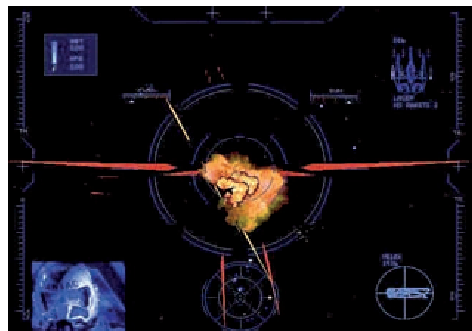
Tretji vrhunec starega veka je bil Wizardry Gold (80). No, pravzaprav je bil vrhunec Wizardry VII iz leta 1992, zlata pa je bila le njegova poizdaja štiri leta kasneje, ki so ji dodali govor. A ne oziraje na starost je bil špil primer frpjske odličnosti in je vseboval elemente, ki še dandanes niso samoumevni. Imel je denimo štiri različne konce, prostrano, odprto deželo, svobodo pri odločanju in vrstnem redu, dolžino ter vpliv naših dejanj na vedenje NPCjev.

Precej legendarna je takisto Civilizacija 2 (91), dasi je bila bolj kot ne le naphanejši izvirnik z izometrično grafiko. Mrežne povezave ni bilo, saj je založba MicroProse odločila, da jo bodo raje izdali kot samostojno igro CivNet 2. No, dotičnica ni nikoli prišla, so pa v kasnejšo zlato edicijo vključili večigralstvo po kablu in za istim računalom.

Marčevski Joker izpred petnajstih let je vseboval še opise mnogih manj zapomnljivih iger, pa tudi testov. Med ostalim smo preizkusili prvi pravi 3D-pospeševalnik 3D blaster. A ker je bilo dotično področje še v povojih, saj standarda ni bilo, smo lahko delovanje preverili le z izdelku priloženimi igrami. Flight Unlimited, ki v visoki ločljivosti ni deloval zadovoljivo niti na pentiumu 120, smo z dotično grafično igrali povsem gladko in v več barvah na 100-megahercnem 486 s 16 MB pomnilnika. (Kako močni so že današnji telefoni?) Da je bil čas res povsem drug, priča tudi članek, ki je učil rabe spletnih klepetalnic IRC in osnov internetne komunikacije v slogu, kaj pomenita lol in kaj :-O.



Tole je nezgrešljiv prizor iz Wizardryjeve sedmice, katere ponovna izdaja je dičila takratno naslovnico. Serija je začela orati frpjsko ledino na začetku osemdesetih let, pol desetletja pred Ultimo in Might & Magicom. Vrhunec je bil sedmi del, dočim je bila osmica (2001) ipak preveč starošolska, da bi širše uspela, pa še nobene marketinške podpore ni bila deležna. Založba Sir-Tech je nato zaprla vrata. Sekalcem grdinov iz starega veka se vseeno toži po nekaterih tedanjih prvinah, najmanj po stvarjenju in vodenju 6-članske druščine. Blagovna znamka je drugače živa na Japonskem, kjer je kar nekaj odvrtkov za konzole.



Wing Commander IV je bil po Phantasmagoriji najdražji špil. Kar 12 milijonov dolarjev so tedaj odšteli za razvoj. Od tega je šel dobršen delež v profesionalno filmanje s 35-milimetrsko kamero. Nastopalo je kar nekaj poklicnih igralcev, recimo Mark Hamill (to je ime, ki ga čislamo se starejši, saj razen Luka v stari trilogiji Vojne zvezd ni imel prav nobene znane vloge), Malcolm McDowell in John Rhys Davies (škrat iz Gospodarja).

Kviznik ledu in ognja

Sredi prihodnjega meseca med nas pride TV-serija Igra prestolov, malce kasneje pa slovenski prevod četrtega dela niza, Vranja gostija. In kaj bi bilo boljšega, kot se na oboje pripraviti s prečitanjem prvih treh knjig. Tako menimo mi in Mladinska knjiga, zato smo se odločili podeliti tri komplete doslejšnjih epizod Pesmi ledu in ognja.
Tokratne nagrade imajo torej veliko težo, saj so bukve trdoplatnične in konkretne, tako da se bodo poštarji namučili. Zategadelj je pošteno, da se namučite tudi vi in odgovorite na malo bolj zahteven GRRMjevski kviznik. Pravilne črke odgovorov vam dajo rešitev, ki gre na dopisnico in k nam do 5. aprila.

1. Katere od rodbin ne srečamo v Pesmi ledu in ognja?
y: Stark
j: Gaius
i: Lannister
ü: Baratheon

2. Zgodovinsko obdobje, ki je Martina navdihnilo za niz, je:
o: angleška vojna vrtnic
r: stoletna vojna
k: križarske vojne
a: vzpon rimskega imperija

3. Kako visok je Zid, ki ločuje Westeros od divjine?
j: 10 metrov
d: 25 metrov
n: 60 metrov
v: ni zid, ampak magična prepreka

4. George je pred kratkim napravil drugačen pomemben življenjski korak:
s: poročil se je
c: ločil se je
z: postal je dedek
f: postal je babica

5. Kakšno vlogo imajo v Martinovih knjigah zmaji?
m: jejo jim device
u: imajo jih za domače živali
n: veljalo je, da so izumrli, a so se znova pojavili
h: v njih zmajev sploh ni

6. GRRM za pisanje uporablja ancientni, a program, ki je bil svojčas JCTjev urejevalnik besedil. Ja, tako stari smo. Katerega?
b: WordPerfect 5.1
o: Wordstar 4
g: WinWord 2
p: TeX

7. Igra prestolov ni njegov prvi televizijski projekt. Nekoč se je udinjal kot pisec pri seriji:
w: Twilight Zone
x: Tales From the Crypt
y: Beyond Belief: Fact or fiction
q: Quantum Leap



Dobitniki februarskih modrožarkovnih filmov: Peter Bizjak iz Ljubljane in Jaka Perme iz Kranja (Izvor), Gašper Razgoršek iz Slovenj Gradca in Damir Simčič iz Maribora (Kot noč in dan), Bojan Režonja iz Turnišč in Luka Skarza iz Domžal (A-ekipa).
Rešitev je bila ANŽLOVAR.

212

POPISOVANJE · KDOR POGOSTO IZOSTAJA · NAŠ POPEVKAR (LADO) · GORA NA AVSTRIJ. KOROŠKEM · NAPRAVA NAD ŠTEDILNIKOM · SLOVENSKI SLIKAR (VENO) · POŠKODBA ZARADI MRAZA · PUDER · DELČEK ŽAREČE SNOVI · GLAVNI ŠTEVNIK · PLAČILO NA RAČUN · ROZALIJA (KRAJŠE) · KRATICA ZA JUŽNOAFRIŠKO REPUBLIKO · MENIČNO JAMSTVO · DEL KONJ. OPREME · avtor JANEZ KORENT · MOŽIC KOT TALISMAN · VEČJE VOZILO ZA JAVNI PREVOZ · FRANCOSKI FIZIK (LOUIS) · ORGANSKI RAZPAD · POŽIREK · PODSTREŠNO STANOVANJE · NATRIJ · TURŠKI PAŠA · SPREDNJA STRAN KOVANCA · STAROGR. PESNIK · SKAND. M. IME · DVIG. DEL ZADNJEGA DELA KRME · KRHKA, PROZORNA SNOV · DROBEC, KOS KAMNINE · LOŠČILO · VPREŽNO GOVEDO · DEBELA PALICA · ILO, ILOVKA · SIBIRSKI VELETOK · NEMŠKA FILM. IGR. (NASTASSJA) · ČASNIK · FIN. RELI VOZNIK VATANEN · JUŽNOAM. PTICA Z VELIKIM KLJUNOM · ŽIVINSKA KRMA · SL. SLIKAR (MATIJA) · STARA AZIJSKA DRŽAVA · LOČEK · USLUŽBENEC V IGRALNICI · risba KIH · SLIKOVITA DOLINA OB SOČI · NIHALNA ŽIČNICA · EGIPT. KRALJ · MALIGNA KOSTNA BULA · MOČEN UDAREC · OBLIKA STEBLA · PRAVEC, KURZ · KIM BASINGER · MESTO V BOLIVIJI · VODNA ŽIVAL · DEL RASTLINSKE CELICE · SPAJKA · FRANCOSKI PISATELJ ZOLA · NADLEŽNA ŽUŽELKA · ŠIBA, PALICA · NOVA ZELANDIJA · PEVEC PESTNER · STANKO ARNOLD · SL. KARIKATURIST (FRANCO) · TALIJ · HORMON MOŠKIH SPOLNIH ŽLEZ · STAROJUDOVSKI KRALJ · POJAV NA RAZBURK. VODI · STARA MAMA, BABICA

Res lepe igrice prejmejo: Jure Pozníč iz Zagorja, Jernej Kališnik iz Kranja, Romana Lilek iz Polzele. **Rešitev je bila: OPICA IN VODOVODAR.**

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je dan 7/4. Tri nagrade so ok!

Od Zore do Zarje

Zora je trmasto šobila ustnice in prekrižala roke na prsih. Skrivoma sem pogledoval na uro, ki je visela na steni.
"Ne vem, zakaj moram biti to jaz. Naj enkrat Zarja poskusi," je rekla Zora in me pogledala.
"Zora, dobro veš, da ima Zarja svoje delo," sem ji pojasnil, že tridesetič to uro.
"Vem. Ampak rada bi videla, kako je, ko je temno. Pogovarjala sem se s kolegico z Antarktike in ona ima stalno počitnice! Ona in njena sestra!"
"Ne bodi smotana. Saj sem ti že povedal, kako je, če je tema. Tako kot podnevi, samo da nič ne vidiš."
"Ne verjamem," je tiho rekla in se dvignila iz kavča. "Lahko še enkrat pogledam?" je proseče rekla.
Na televizijskem zaslonu sva si še enkrat ogledala posnetek, ki sem ga pripravil posebej zanjo. Vedute mesta ponoči, gozd v mraku, morje, obdano s kresnicami luči obalnih mest. Zora je zopet jokala in njene solze sem lovil v posebno kovinsko posodo. Enkrat sem poskusil s plastično, pa jo je razžrlo.
"Hvala," mi je rekla.
"Pridi jutri spet," sem ji rekel. "Nisva še razčistila."
Ko je odšla, sem snel sončna očala in potreboval sem nekaj minut, da so se moje oči privadile gosti temi podzemne pisarne. Še enkrat sem si ogledal posnetke, ki sva ji prej gledala skupaj. Čisto običajni so bili, a njo so pripravili do joka. Zavzdihnil sem. Zazvonil mi je mobilnik.
"Terček tu," je zahreščalo. "Gozd Martuljek. Gobar je izginil v tajnem teritoriju. Vreme se čudno obnaša."
"Krivopeta?" sem vprašal.
"Kdo pa," je prhnil in poklopil.

* * *

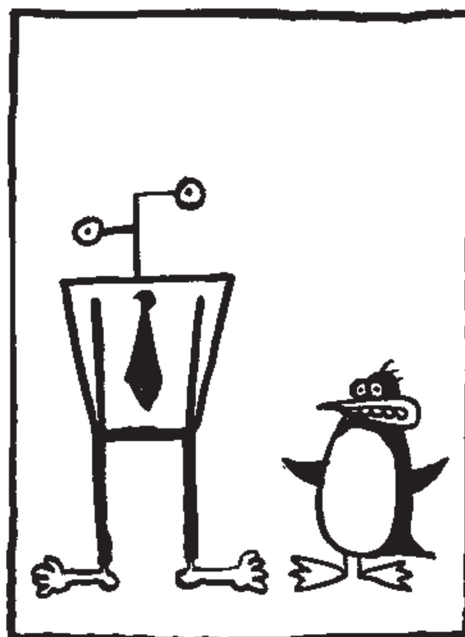
Delal se je večer, ko sem se vozil. Rdeče proge horizonta so me spomnile na Zarjo.
Parkiral sem poleg ogromnega terenca. Na havbi je slonel Terček in kadil.
"Če bi bilo po moje, bi že zdavnaj pse spustil nanjo," je krehnil vame, ko sem se mu približal.
"To si že naredil, kakor vem, pa se ni dobro končalo," sem rekel.
"Veš, koliko škode je takrat naredila?" je vprašal. Bil je tik pred penzijo. Hodila sva počasi, ker je hropel. Debele kaplje potu so mu padale z glave in se s tleskom razbijale na ogromnem trebuhu, visečem nad gojzarji, ki jih je nosil celo na svoji poroki. Najslabši možni človek je bil za ta poklic. Mar bi ga dali na gospodarski kriminal, tja so vedno poslali največje bedake.
"Tri vrhunske policijske pse je pobila," mi je razlagal. Nisva bila sama, med hojo so se kot sence na naju lepili oboroženi in zamaskirani člani posebnih enot, ki so me vsi po vrsti hoteli pobiti s pogledi, če me že z naboji niso mogli. Terček je enkrat lepo rekel: "Če ne bi bilo teh mednarodnih tajnih konvencij, bi te moji fantje že zdavnaj prefukali, jaz pa bi ti naredil luknjo v glavo, jo odrezal in namontiral v kopalnico za pisoar."
Sem mu oprostil, bil je pijan in tisti dan sva imela opravka s Trutamoro, ki je ob dnevu mrtvih še posebej nabrit.
"Tukaj," je rekel Terček po nekaj minutah hoje in pokazal proti luknji, ki bi mimoidočemu zgledala kot malo večja jazbina. Člani posebne enote so usmerili svoje puške proti odprtini in prižgali lučke, tako da so cekini svetlobe zaplesali po mokri zemlji. Terček si je prižgal cigareto.
Globoko sem vdihnil. Zarje ni bilo več, nebo je bilo gosta jata vran in drevesa stebri mrtvega dima.
"Krivopeta!" sem zaklical. "Pridi ven! Kaj se greš?"
Pustila se je klicati in klicati, nato pa se je pojavila na vhodu jame tako, kot zna le ona. Eden od specialcev je spustil puško, Terček je zalajal: "Ne bodite pičke!"
"Premalo sem plačan za to sranje," je šepnil nekdo za mano.
Razumel sem ga. Ko jo prvič vidiš, je res neprijetno. Njeni zeleni lasje neskončno smrdijo in po čelu ji odganjajo gobani vseh velikosti in oblik. Ko odpre usta, ji rjavi jezik seže do razgaljenih prsi, katerih bradavice so obraščene z mahom. Vsake toliko se popraska po spolovilu, ki je skrito pod ščetinastim sramjem, po katerem gomazijo gozdni hrošči z rdečimi očmi. V premikanju je še posebej nenavadna, saj so njena stopala in dlani obrnjena nazaj, tako da jo stalno gledaš v obraz, če hodi pred teboj.
"Krivopeta ... kaj se greš?" sem pomirjujoče rekel.
"On je prišel do mene!!!" je zakričala. V daljavi je zatulil volk.
"Je bil to volk?" je vprašal specialec.
"Tišina!" je zavpil Terček.
"Terček!!!" se je zadrla Krivopeta.
Terčka sem zgrabil za vrat, eden izmed specialcev je usmeril puško vame.
"Dobro veš," sem zašepetal, čeprav bi najraje kričal, "dobro veš, kako zelo je slabih živcev. Bodi tiho, ali pa bom šel do generalca in ti bodo sproducirali afero. Pri bulmastifih je še veliko prostora."
"Za bulmastife si itak ti kriv, ker si Ajdu dovolil, kar si mu dovolil."
"Če mu ne bi," sem siknil, "bi z gorjačo razbil celo bajto in kamere bi ga posnele. Saj veš, kaj bi nam naredila mednarodna komisija. Raje povej, da si ti kriv, da je ušel z Rožnika." Tisti Ajd se mi je res smilil. Bil je še mladič in blazno zmeden. Z njim sem čakal do jutra in jokal je, ko se je spremenil v kamnit steber.
Terček se je pomiril in lahko sem nadaljeval z delom. Krivopeta me je začela poslušati in se pomirjati. Komunikacija z bitji ne more potekati tako kot med dvema človekoma. Zato smo mi, ki to delamo, tako redki. Razumel sem, kaj hoče slišati. Pogovarjala sva se o dežju, kamnih in gnilem listju. Rada je imela lubje in oponašala drevesa, stegovala sva roke v zrak in migala s prsti, kot veje migotajo v vetru. Terček je prižigal cigareto za cigareto in pokašljeval.
"Hočete ga nazaj, ne?" je končno rekla Krivopeta. Pokimal sem. Izginila je v votlino in zavladala je tišina. Čakali smo in čakali, dokler se ni končno prikazala, ko je Zora ravno dobro odprla oči. Krivopeta je v rokah kot otroka držala truplo starejšega človeka. Polomila mu je pete in jih obrnila tako, da je bil podoben njej.
"Nisem hotela, da umre," je rekla. "Samo ... hotel je pobegniti. In ni se hotel pogovarjati o dežju." Položila ga je na tla in ga pobožala po obrazu, nato pa je stegnila roke proti nebu in zarjovela. Drevesa so zaječala in zapihalo je.
"Bom jaz uredil glede trupla," je rekel Terček in pogledal Krivopeto. "Prasica ogabna," je zasikal.
"Pa javi meteorologom, da se obeta res slab teden. Železniki naj se pripravijo," sem rekel.
Ko sem se vozil proti domu, mi je v glavi še vedno odzvanjal njen krik in prve dežne kaplje so umirale na vetrobrancu. Kadar je Krivopeta žalostna, je najhuje. Vsake toliko jo obiščem, da se pogovarjava, zato je manj osamljena. Pred desetletji in stoletji je lahko ponoči hodila po vaseh in gledala skozi okna hiš. Najraje je imela dojenčke in včasih je kakšnega ukradla. To jo je pomirilo in takrat so bila poletja lepa, zime mile, pomladi navdihujoče. Danes je omejena na gibanje v gozdu, kot mnoga njena sobitja. Časi jim niso naklonjeni. Ampak še huje bi bilo, če bi svet izvedel zanje. Ne bi jih razumel. Niso vsi taki kot jaz. Največ je Terčkov.
Zazvonil mi je mobitel. Klical me je eden izmed kriminalistov. Povedal mi je, da je Krivopeta ubila Terčka, ker sta se sprla in je streljal nanjo.
Nevihta bo še hujša, kot sem si predstavljal.

* * *

Najlepše mi je zjutraj, ker takrat pride Zarja. V pisarni leži na fotelju in iz rdečih las ji letijo iskre ter pokajo v zraku.
"Moja sestra spet hodi k tebi," ugotovi z glasom kot oglje, ki drsi skozi prste.
"Zora je ... zmedeno bitje," rečem.
Zarja se nasmehne. Dolgo časa sva tiho. Ne hodi k meni zato, ker ima težave, kot druga bitja. Hodi zato, ker me rada vidi. In jaz rad vidim njo.
"Krivopeta je ubila Terčka," ji povem. "Jutri začnem uvajati svojega naslednika. Ko bom prepričan vanj, se dobiva. Zvečer."
"Zvečer?" me vpraša.
"Ja," rečem. "Zvečer. In potem me boš objela."
"Ampak ... zgorel boš," tiho reče.
"Vem," odgovorim. "Ne predstavljam si lepšega načina, da ugasnem."
Zažari tako močno, da moram zapreti oči.



Kontejnerus



KAJ BI RAD?
OH, DRAGI PRIJATELJ! RAD BI SE OBJEMAL S TEBOJ!

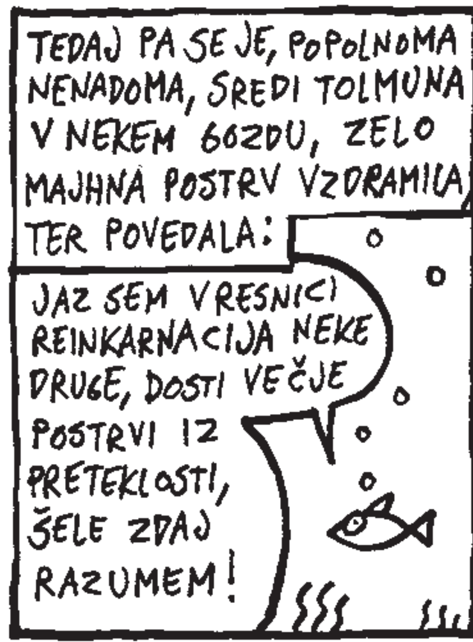
NO, PRAV. PRIDI SEM.
TAKO SEM SREČEN!

AAHH. AHHH.

UH, NENADOMA SEM SE SPOMNIL, DA IMAM NEK NEODLOŽLJIV OPRAVEK, KI GA NE MOREM ODLOŽITI!
AHA.
ZELO ME JE VESELILO IN ZELO SEM HVALEŽEN. LEP DAN ŽELIM.

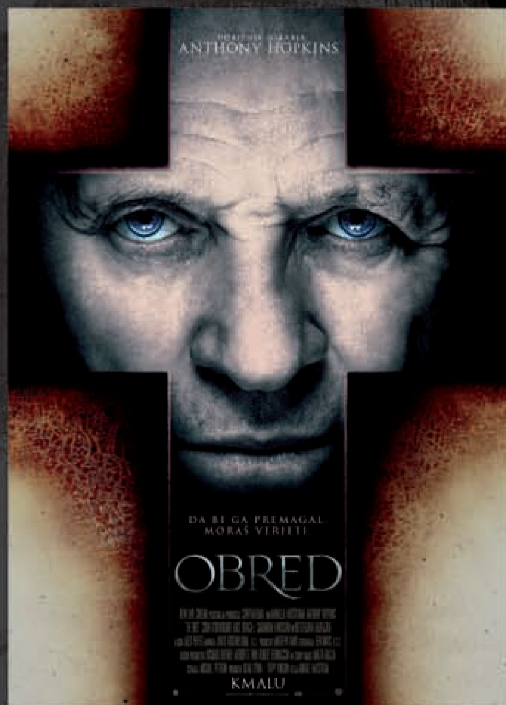
TALE BOMBA JE ŠE TVOJA. MISLIM, DA SI JO POZABIL PRILEPLJENO NA MOJ HRBET.
TIK TAK
P.B. 2011
OSTRO ZANIKAM IN VLJUDNO ODKLANJAM! ALI ME IMATE VI ZA NORCA, GOSPOD?

HURA, JAZ SEM JOKER, GLAVNI JUNAK TE ZGODBE!
OD KJE JE PA ZDAJ TA PRIŠEL?

JAZ BOM RAZVOZLAL IN PREMAGAL TO MANIPULACIJO, ALI RAZUMETA, KAJ VAMA GOVORIM?
PRI MOJI VERI, ZDAJ GRE ZARES!

TEDAJ PA SE JE, POPOLNOMA NENADOMA, SREDI TOLMUNA V NEKEM GOZDU, ZELO MAJHNA POSTRV VZDRAMILA TER POVEDALA:
JAZ SEM V RESNICI REINKARNACIJA NEKE DRUGE, DOSTI VEČJE POSTRVI IZ PRETEKLOSTI, ŠELE ZDAJ RAZUMEM!



GREMO V KINO!
PLANET TUŠ



OBRED

(The Rite), grozljivka, 114 min.

Režija: Mikael Håfström

Igrajo: Anthony Hopkins, Colin O'Donoghue, Alice Braga, Ciaran Hinds, Toby Jones

BLITZ Film&Video Distribution

17. 03. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto in Kranj

31. 03. 2011

Planet Tuš Koper



ODKLENJEN

(Limitless), triler, 105 min.

Režija: Neil Burger

Igrajo: Bradley Cooper, Robert De Niro, Abbie Cornish, Andrew Howard, Anna Friel

KARANTANIJA CINEMAS

24. 03. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper

Vec informacij o filmih in spored kino predstav najdete na www.planet-tus.si



Tečaj I. 15. Sušca 1811. List 6.

UVODNJAK

PREDRAGA MLADINA! ne pusti lepiga zlatiga časa svojih prijetnih mladih dni brez dobička v nezmerno morje večnosti teči. Delaj zmiram tako, de ti nikoli žal ne bo. Čednost in véra naj ti bo podpora. Zraven se ogibaj vsih jezičnih zapeljivcov in sleparjev, – dobro se ti bo godilo.

Človeško serce je pomladni cvet. Cvetlice, ki so nar lepši, so: čednost, čistost, pokoršina in ljubezen do vsiga dobrigà. Te lepe cvetlice naj bodo tako terdo vsajene, de jih ne bo mogel nar močnejši vihar pokončati. Rasejo naj večno!

Če hočeš kedaj srečen biti, se moraš zapeljivcov vselej skerbno ogniti. Ne verjemi vsaki sladki besedi, in upu ki se iz nje déla. Praviga prijatla je dobro imeti, ali težko težko ga je dobiti.

Ako pa ti jezični zapeljivci inu sleparji tebi čednost, čistost inu pokoršino odtegnit požele, se ne mudi očetove sekire v roko prijeti inu jim črepinje razčesniti, koker je junačni Lambergar zlodijskemu Pegamu ta srednjo glavo oddrobil. Nej oni okusijo, kaj to ena prava mladostna čednost pomeni!

Odgovorni vrednik **U j e c B e d a n e c** – Špegel stavila **G o s p i c a N a m i** – Založnik **G n a d a F e b o** – Natisneno per **L e o p o l d E g e r j u** – Se najde per H. W. Korn Bukveprodajavcu – Košta poltretji krajcar

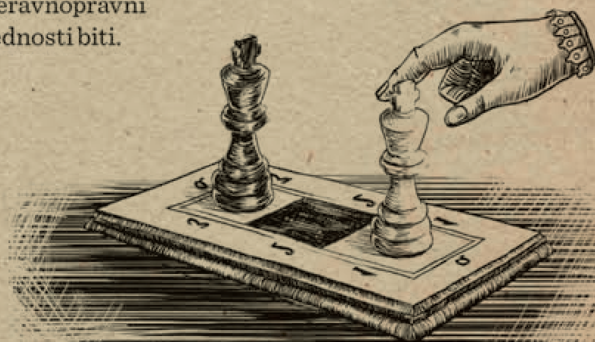
NA KRATKO

Šah odsihmal tudi v kočijah

Marsikteri si je med dolgo vožnjo s kočijo najbrže zaželel kakega vedrila. I, kaj bi bilo bolje, da dolgočasno voženje čimpreje h kraju pride, kakor v kaki partiji šaha s sopotnikom se pomeriti. Ali žalibog so naše ceste bolj kolovozne in kaj rado se primeri, de ravno kadar igra najbolj napeta postane, kolo čez kak kucelj ali vdrtino zapelje inu se figure po celi kočiji ali vozu rastrosijo. V take svrhe prihaja novi popotni šah tvrdke Gavran, ki ga je moč na še tako razdrapani cesti igrati. Edino, kar bi znali kot pomanjkljivost naprej dvigniti, je to, da žna špilavec z belimi figurami v neravnopravni prednosti biti.

Parne igre iz Vestfalije?

Dosegla nas je vest, de naj bi v Vestfaliji neki umnik, Stefan Dienst po imenu, v svoji tvrdki Birne do zdaj še nevidene igralne mašine izdeloval. Mašine nej bi po besedah pričevavcev iz zobatih koleslejcev vkup dane bile, gnala pa naj bi jih para, ktera v perloženem kotlu nastaja. Perve mašine naj bi tako špano (mlin) igrati znale inu so kterikrat že do osem let staro deco premagale. Stefan oblublja, de jih bo dal v prodajo, keder bodejo odrasliga moža premagati mogle.



LESTVA NAR LUBŠIH

V PRIRODI (vùni)

1. Koza klamf
2. Kamenčkanje
3. Gnilo jajce
4. Orehe zbijati
5. Rihtarja bit



ZA MIZO (hišne)

1. Špano 1900 (Šega)
2. Ladije inu bombarde 3: Atene inu Šparta (Eisen Arts)
3. Šah: Ajdovski gradec (Pleme od tiga Arksela)
4. Tarok: Prirodna čuda Ilirskih provinc (Lukežov oral)
5. Ladije inu bombarde 2: Kretske vojne (Eisen Arts)



OGLAS

V tvrdki **Mehki zlodej** smo v prejšnjem listu Burkež zapazili, da je kamenčkanje med našo mladežjo jako prilubljeno. Tako nudimo vsim, ktere bi to zanimati znalo, posebij oglajene kamenčke, kteri se ne sprijemljejo ob tla inu jih je ložje urno pobrati koker navadne prodnike. Deržimo jih v več farbah, paket petih (dovelj za eno igro) pa vas bode poldrugi krajcar koštal. Za našo celotno nudbo, v kteri so tudi očesne preveze za slepe miši, nam pišite na: Mehki zlodej, Stranska pot 13, Šiška per Lublјani.

VEDEŽ

Strašno velika morska kača.

Ker smo v tem listu igro Ladije inu bombarde 4 opisali, se spodobi, da kako umno o rečeh, ki jih mornarji srečujejo, razdremo. Veliko se je že govorilo od strašno velike morske kače; eni so terdili, da res taka kača v morju živí, eni in sicer učeni natoroznanci so pa dokazovali, da je ta bosa. Ali ni davno, odkar so tri brodarski zapovedniki po imenu Sulivan, d'Abnour in Vodvard z vsimi svojimi brodarji pod prisego povedali, da so véliko morsko kačo vidili. Vodvard jo je vidil celo uro le malo korakov od svoje ladije, kteri je raztogotena sledila, in jo zagrabiti hotéla, ker je bil s topom, nabasanim s svinčenkami za puške, dvakrat na njo strelil, toda ji nič storil, čeravno jo je bil pred kot ne zadel.

Naj nazadnje je razglasil brodarski zapovednik Benson iz Angleškega, da je to strašno kačo, peljaje se po morju iz Mavricja na Angleško vidil. Čez 100 čevljev je bila dolga, daljša od ladije. Za glavo je imela, kakor se je brodnikom zdelo, rog in na njem šopke kosmatin. Voda je okoli nje zlo plajhala; vendar ni ta strašna žival ladiji, kteri se je bila na 60 korakov približala, nič prizadela.



Že se je primerilo, da se je morska kača s kakim mornarjem odteščala.

PAŠE TURBAN

Nadvse spoštovani Burkež. S prijatli se radi pod večer na jasi gnilo jajce ali rihtarja bit gremo. Ker smo pak bosi nam hladna pomladanska rosa večkrat kašelj na grlo prinese. Kakov lek li perporočate?

(Nejc, Rudolfovo)

Lubi, Nejc, kašelj zna resna reč biti inu kdaj človeka celo v grob prinesti, ako v sušico vodi. Nar bolši bi bilo dimlje gor pobriti, ali tudi to vselej zajcu soli na rep ne nasuje. Zato loja na popir nakapaj, in na persa natisni; kašelj bo nehal. Večkrat pomaga tudi oves ali ječmen, če ga izlušiš in na debelo stolčeš. Tega praha se ena pest v polīči vode skuha in pije.



NAGRADNO PRAŠANJE

Veleposestnik, trgovec inu lastnik fužin Eberhard Ravber je dvakrat malho orehov, kteri so za orehe zbijati pa tudi za potico prikladni, obljubil dvema, ki bodeta na naslednje prašanje prav odgovorila inu nam odgovor poslala:

Trije možje pridejo v pivnico, kerčmar prinese tri poliče vina inu tri klobase. Vsak je eno klobaso pojedel, in vender ste dvé ostale. Kako je bilo to?

???

Eniga moža preimek je bil Vsak, ki je klobaso pojedel. Una dva pa nista hotla klobas jesti, in tako ste dve ostale.

ŠPILOVJE

Ladije inu bombarde 4: Od te bitve Trafalgarske

Koker smo se že privadili, nam tvrdka Eisen Arts vsake vigredi novi nadaljek svoje uspešne serije o ta nar večjih pomorskih bitvah ponudi. Tobrt so na svitlo dali špil, kteri se pri pet let stari pomorski bitvi med Angležijo na eni strani inu udruženima vojstvoma španske ter francoske armade na drugi strani naplaja.

Kadar igro vun iz škatle (ktira je pak lična, sej jo lesorezna reprodukcija oljene slikarije angležkiga podobarja Joseph-a Mallord-a William-a Turner-ja krasotí) vzamemo, nam je zapaziti, de se od njenih predhodnic le malokaj razločuje. Tako koker per prejšnih vsak igrač dve plošči z mrežama dobode; ta perva mu služi, de nanjo svoje brodove razpostavi, medtim ko na ti drugi z dvobarvnimi knofki označuje, kod je svoje kanone že usmeril bil inu ktere ladije je nasprotniku potopil bil. Inu ravno ladije velja še posebej pohvaliti, sej so v usej svoji raznolikosti izgotovljene inu se točno videti dá, katere angleškim snagam pripadajo, ktere pa so španjolske ali francoske. Večjambornice, ktere so pri Trafalgarskem poluotóku bridko bitko bile, so verno prenesene v mičkene modele iz črešnjevine za po igralni mreži razpostaviti. Ako se v vas kaki kanec umetnika potuhuje, so tudi farbne sheme priložene, po katerih morete s peruhi (penzelčiči) farbo na pomanjšano flotiljo nanesti, de se res ko sredi spopadov počutite. Koleci, s kerimi pričujoče ladije v ploščo zatikamo, so fino pošmirglani, de se z lahkoto noter dadó inu vunkaj vzamó inu se jim tudi po poltretjimu ducatu iger nič obraba ne pozna.

Koker moremo tópot pohvaliti izdelavo, je venderle resnica, de glede igranja špil sam nič pretreslivo noviga, česar ne bi per treh predhodnikih videli bili, pernese. Eisen Arts so sicir na velike zvonove bili, da polig klasične igre, v kteri igralca sama naključbeno barke razpostavita, četrti del Ladij inu bombard za one, ki se s historijo bavijo, poskrbeti kani. Tako imaš v škatli najti poseben list s postavitvijo ladij, ki pritiče resničnimu rasporedu vojstvenih sil v bitki. Kolikor gre to noviteto pozdraviti, moramo mačka za rep zagrabiti inu bobu bob reči, da je ta priloga v svrho igre same samo enkrat ali dvakrat nucljiva, zakajti odsihmal si človek dotično postavitev zapomni, ako ni ravno Abderit ali pa iz onih krajev okrog Bohinja doma inu že po naravi bolj počasne sorte.

Kaj torej na kraju reči? Ako Ladij inu bombard še nimate, se vam to edicijo dobosti izplača, zakajti odlično je izgotovljena inu nasmeh se zna na lice prikrasti, ko s silami gospodarjev naših Ilirskih provinc tistemu angležarskemu zapovedniku admiralu Lord-u Nelson-u tinte piti date inu mu flotiljo pod vodo spravite, kar bi se moralo prigoditi tudi v resnici, ako bi bil Bog pravden in milostljiv. Akopak si že katiro od prejšnih iger iz te serije lastite, naj se vam nič k trgovcem z novci ne mudi, saj ničkaj noviga ne ponudi inu raje stari špil nucejte, doklir vam služil bode.



Četrti del iz serije bolj malo noviga pernaša, akoravno se v bujnokrasni šatulji diči. Dasiravno se da sliko za na steno gor nabit ponucati inu se pred prijatli vunkaj metati, kaki poznavalec umetniga malarstva, da ste.



*Francosko-špansko vojstvo je pri Trafalgarju vodil admiral Pierre-Charles-Jean-Baptiste-Silvestre de Villeneuve (*1763 – †1806). Prej kot svoje ime si je zapomnil poštevanko.*



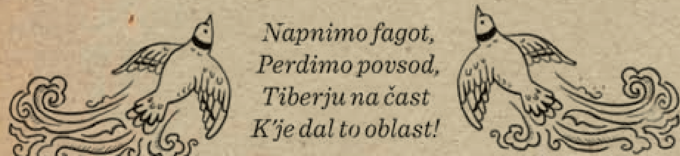
Ocena: **6 8**
Na svitlo dali: **Eisen Arts**

+ mamljiva igra + lična podoba + trpežne figure – nespremenjena mehanika – skoride ista ko prejšnje – francoskih soldatov inu orožnikov med igro v krčmah raji ne premagovati z angleškimi silami, de vas vu keho ne veržejo

ČERKOGOLT

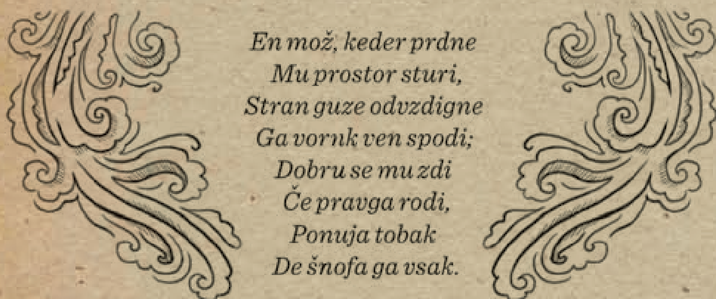
Paul Knobel: Štiri pare kratko – časnih NOVIH PESMI

V naš list je dospela vest, de je že izpred nekaj cajta krainski cerkovnik inu orglar Paul Knobel ene bukvice s poemami, katere naj bi prav špasne bile, na svitlo dal. Tako smo jih poiskali inu prečitali inu se dolge ure smejali inu po stegnih lopali. Najbolješčemu v našim vredništvu je bila pesem *Od podzemelskih jabuk* nar lubša, ali vkupno smo se strinjali, de nobena druga poema tisti *Od perdca* do dlakavih gležnjev perkmandelca ne seže. Prav vsi smo se je na izust naučili inu zdaj vsakič, ko se sestanemo, da bi nov list Jokerja vkupej zložili, prav milozvočno v en glas rezgečemo odpev, kteri se takole glasi:



Napnimo fagot,
Perdimo povsod,
Tiberju na čast
K'je dal to oblast!

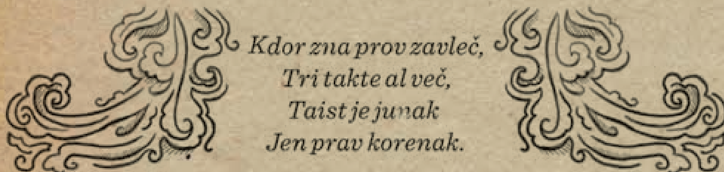
Oj, kakovi so to li špasi! Inu potem tako edin za drugim po štrofah recitujemo. Inu kadar do šeste štrofe pridrsamo:



En mož, keder prdne
Mu prostor sturi,
Stran guze odvzdigne
Ga vornk ven spodi;
Dobru se mu zdi
Če pravga rodi,
Ponuja tobak
De šnofa ga vsak.

Tedaj le vsi rit spodvihnemo inu vsak en tak perdec vunkaj zareglja, de nas mornarji na ladiji, ki je ravno v Trst doplula, čujejo.

Sicer moramo naprej prinesti, de je V. Vodnik o tih bukvicah eno kritiko zapisal. Ta svitli člen naše združbe je dejal, de so to: „Bukve jiz Kranja/ Polne drekanja." ali mi rečemo, ako je to drekanje, nej se še kteri pesnik naš tako okusno podela inu z Knobelom vkup vzkličemo:



Kdor zna prov zavleč,
Tri takte al več,
Taist je junak
Jen prav korenak.

KRATKOČASNICE

Na lesenim mostu nekiga mestica je stal kmet in pil tobak. Kar pride mestni čuvaj, in ga prav z modrim obrazam posvari: „Mož! če hočete tukaj tobak piti, dimko iz ust, ali pa z mosta vstran."

⁂

Neki laški plemenitnik pošlje svojiga noviga vertnarja na vert delat. De bi se pa sam njegove umetnosti in pridnosti prepričal, pride za njim. Ali kako se plemenitnik začudi, ko vertnarja nekjer ne zapazi. Gleda in gleda semtertje po vertu, pa zastonj. Nazadnje ga vender najde prav sladko spijočiga pod drevjem v senci. „Ti gerdi lenuh," zareži nad njim, „nisi vredin de te solnce obsije!" „Ravno zato," odgovori urno zdramljeni vertnar, „sim se v senco vlegel."

⁂

Zasekamož in Burkež vzameta na tičji lov nekega neznanca. Zapovesta mu, de mora prav tiho biti. Ali komaj neki neznanec v hosti trumo tičev zagleda, začne na ves glas po latinsko vpiti, kóliko trumo tičev de vidi. Tiči pa zavolj vpitja vsi v stran zleté. Burkež in Zasekamož vsa razkačena, se derèta nad njim: „Če nisi mislil molčati, pa bi z nama šel ne bil." Neki neznanec pa: „I kaj šenta sim jez vedil, de tiči tudi po latinsko umejo!"

⁂

Anton Volavšek v hišo stopivši praša: „Andrejevčev Izidor, ali spiš?" „Naka, ne spim ne", odgovori pri peči Izidor. „No, tak posodi, posodi mi ene dva goldinarja!" „Šentaj, sej vunder le spim," pravi nato Izidor.

⁂



Gospa Kokodak

⁂

Neki bebec vidi, de stari ljudje očali na nos nataknejo, kadar hočejo brati, ter gre k očalarju in prosi očali za poskušnjo. Očalar mu da ene, on berž odpre neke bukve, pa ne more nič brati. „Te niso zame" reče bedak, in prosi za druge. Očalar mu da druge, mu da tretje, pa le se ne more brati. „Perjatel" — mu pravi očalar — „morde pa vi še brati ne znate?" — „No, ko bi pa jaz brati znal, ne bi vaših očal potreboval."

⁂



IGRALSKA ZDRUŽBA

VESELI FLORJAN

vabi občestvo od blizu in daleč na sledeče igrokaze, ki smo jih na svojim odru gor postavili.

Kader mačke ni doma, miši plešejo, kader deca na polju dela, pa se igrače k življenju gor obude.

SVET OD TIH IGRAČ

(lutkovna veseloigra)

lutkarji: Tomaž Klobčič, Timotej A. Lan, Johana Kozak

Kader se na Blejskim jezeri nova labodka pojavi, hoče od perviga trena nar zalejša biti, ali kaj, ko se v njenim umu vrana skriva.

Ta černi labod

(baletna žaloigra)

rajajo: Natalija Lukač, Milojka Kunšt, Vincencij Kašelj

Naš prisvitli cesar je muke vsled govorne napake trpel, ali našel ga je lečnika, ki mu je pomagati zmogel.

GOVOR PRISVITLIGA VISOČANSTVA

(dramolet)

igrajo: Nikolaj Fertah, Helena Cizelj, po domače Bonifacijeva mama, Geofridij Brzinc

Magicka



KILLZONE® 3

PROTOTYPE 023

Joker